TOP SECRET

MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH

LIPIEC
'93

cena 15.000

17/

4

SABRE TEAM
PERFECT GENERAL
DOGFIGHT
MAGIA KRYSZTAŁU

Index 379859

MENU





Rubryki (nie) stałe

Red. Nacz.
Marcin Borkowski
Redaguje Zepsół
Stale współpracują:
Marcin Baryłka, Piotr Gawrysiak, Emil Leszczynski (sekr. red.), Jacek Marczewski, Rafał Piasek, Marek Sawicki, Aleksy Uchanski, Maciej Wiewiórski
Opr. graficzne
Małgorzata Doraczyńska
Zdjęcia
Jerzy Stokowski
Fotoskład Protea Graf 642 70 33
Druk PWP „Gryf" S.A. Ciechanow
Wydawca: Spółdzielnia Bajtek
ul. Raperswilska 12
03-956 Warszawa, tel. 17 50 70
Biuro reklamy: Agencja reklamowa „BYRA"
tel. (02) 625 48 18
Dział reklamy 21 12 05
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Materiałów nie zamówionych nie zwracamy.
Zastrzegamy sobie prawo do skrótów.
Nakład 130 000 egz.
Telefon redakcji 21-12-05.
Dyżur redakcji czwartek 15-18



OD NACZELNEGO

Atari w ofensywie

Niezbędne są trendy, którymi podąża rynek komputerowy. Kilkakrotnie [illegible] o tym, że ośmiobitowce zanikają, że programów na nie jest coraz mniej, że wszystkie znaki na [illegible] wskazują na ich rychły zgon, a tu bach. Małe Atari przeszło do ofensywy. W przeciągu kilku ostatnich miesięcy pojawiło się kilkanaście całkiem przyzwoitych gier na ten komputer, co więcej, w zapowiedziach znajduje się kilkanaście propozycji na najbliższą przyszłość. Znajdzie to odzwierciedlenie w następnym numerze, z którego atarowcy powinni być bardzo zadowoleni — planujemy sporą porcję [illegible] specjalnie dla nich.

Zdaje się, że mamy do czynienia z ciekawym zjawiskiem. Podsumujmy najpierw fakty. Pojawia się dużo gier na małe Atari, komputer, którego kilkaset tysięcy sztuk znalazło się kilka lat temu w Polsce. Na inne komputery — ani gorsze, ani lepsze, po prostu inne — gry się nie pojawiają, albo jest ich bardzo mało. Co istotne, tych innych komputerów jest w Polsce znacznie mniej. Sytuacja wygląda więc następująco: spośród kilkuset tysięcy użytkowników atarynek kilkudziesięciu jest w stanie pisać gry o wystarczającej jakości, by je sprzedawać. Dopływ nowych gier uatrakcyjnia przestarzały komputer, przedłużając jego rynkowy żywot. Małe Atari utrzymuje się więc na powierzchni, liczebność jego użytkowników maleje w mniejszym stopniu niż w przypadku innych ośmiobitowców, coraz to nowe osoby dochodzą do [illegible] w stanie [illegible] porządne gry [illegible]. [illegible] małym Atari — ASF, Avalon, Mirage itd.

Inne komputery nie przekroczyły progu, przy którym kółko się zamyka. Niektóre (PC, Amiga) mają jeszcze szanse, gdy w większych ilościach zawędrują "pod strzechy", inne stoją już na przegranych pozycjach — dotyczy to zwłaszcza Spectrum i Amstrada, choć C64 również nie wygląda najlepiej.

Być może problem jest jeszcze szerszy i należy wziąć pod uwagę dodatkowy element. Możliwości Atari są na tyle skromne, że [illegible] wszystko co się da może pojedynczy zapaleniec, koszty napisania gry są więc minimalne — nie [illegible] na niej wiele zarobić, by sprawa [illegible] się opłacała. Napisanie porządnej gry na Amigę czy peceta wymaga już pracy zespołowej, dużo czasu (przygotowanie Wing Commandera II zajęło 20 osobolat) i pokaźnych pieniędzy. Na to nas najwyraźniej narazie nie stać, a w każdym bądź razie nie na taką skalę, by pojawił się polski Larry czy Flashback.

Ponieważ już i tak zacząłem nudzić, wsiądę na chwilę na mojego ulubionego konika, jakim jest narzekanie na brak ustawy o ochronie praw autorskich. Zupełnie przez przypadek w odstępie kilku dni rozmawiałem z przedstawicielami niektórych z wymienionych wcześniej firm. Wszyscy narzekali, że interesy idą coraz gorzej — u nich gra kosztuje np. 35 tysięcy (co nie jest ceną wygórowaną), a u pirata 25. Ludzie kupują u piratów, firma nie zarabia, nie ma za co płacić autorom, autorzy nie chcą pisać, gier nie ma, rynek podupada — taki jest jeden z potencjalnych scenariuszy na najbliższe kilka miesięcy. Zwłaszcza, że dopiero co rozwiązany został Sejm, który mógł uchwalić wreszcie prawo autorskie. Kiedy więc następnym razem będziecie chcieli kupić grę u pirata, zastanówcie się, czy warto — przy odrobienie pecha będzie to ostatnia NOWA gram, jaką uda Wam się kupić. Czego nikomu nie życzy

Naczelny

APPLAUSE'S MOUNTAIN CONGRESS ŻYWIEC'93

Już sama jazda na Copy-Party była wesoła. O spaniu ani o piciu nie było mowy. To co mieliśmy na wierzchu ukradli, a drugą butelkę wysadzili w powietrze. To elita polskiej sceny amigowej, ulokowana przedział dalej, trochę pochlała. Rozbawione towarzystwo rozpoczęło ostrzał artyleryjski korytarza i sąsiednich przedziałów za pomocą petard. Strat w ludziach nie było. Poza tym jeden z uczestników biesiady zmienił ksywę na Easy-Fraktal umieszczając te piękne wzory na ścianach prze-działu. Trzech panów musiało zgłosić się na komisariat po potwierdzenie pobytu i zapłacenie za szkody.

Po półtorej godziny oczekiwania zostaliśmy wpuszczeni na miejsce party. Wnosząc odpowiednią opłatę dostaliśmy "identyfikator" oraz kartę do głosowania. Jak na dwie i pół setki osób, w tym cztery przedstawicielki płci pięknej, klub "Śrubka" wydawał się być trochę za mały. Dwie sale z ledwością pomieściły sprzęt i ludzi. Atmosfera przypominała bardziej warszawską giełdę niż Copy-Party. Na terenie klubu znajdowała się sala kinowa w której wyświetlane były filmy i animacje komputerowe oraz odbywały się competitions. Dla zgłodniałych i spragnionych czynne były cały czas bufet i pobliska kufloteka.

Pierwszego dnia odbyły się tortury, o przepraszam, competition muzyczne. Do współzawodnictwa przystąpiło 44 twórców, oddając tyleż samo modułów. Wysłuchanie tego na średniej jakości sprzęcie do przyjemności nie należało, ale - o dziwo - duża część publiczności wysiedziała do końca.

Na zakończenie dnia wszyscy którzy opłacili sobie nocleg zostali przewiezieni do ośrodka "Sternik". Ci którym udało się załapać na pierwszy autobus nie mieli żadnych problemów. Niestety druga grupa musiała czekać bardzo długo i mimo świeżego górskiego powietrza nie była zbytnio zadowolona z organizatorów. Następnego dnia była jeszcze ciekawiej, gdyż powrót na party nie był w ogóle zorga-nizowany.

Drugiego dnia odbywały się dwie konkurencje: wybór najlepszej grafiki i dema. Jak zwykle każda produkcja musiała zostać obdarzona głupimi komentarzami.

Mniej więcej w połowie pokazano poza konkursem pewną żenującą animację, która jednak bardzo podobała się publiczności i wywołała ogólny aplauz. Po przerwie odbyła się najbardziej oczekiwana przez wszystkich część imprezy czyli wybory najlepszego dema. Wystawiono kilkanaście prac. Poziom kilku z nich był wysoki i nie odbiegał wiele od światowego, ale niektóre dema były po prostu tragiczne i publiczność domagała się ich natychmiastowego wyłączenia.

Zaraz po zakończeniu pokazu wszyscy pobiegli do swego sprzętu by skopiować nowy towar.

Na oficjalne ogłoszenie wyników trzeba było poczekać do następnego dnia. Część ludzi nie miała zbytnio na to ochoty, więc udała się do domu. Reszta uczestników o godzinie dziewiątej znowu udała się na spoczynek do ośrodka "Sternik". Druga noc niewiele różniła się od pierwszej, znów było wesoło...









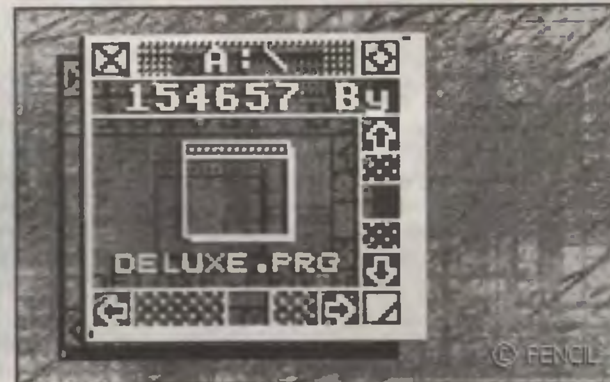












Ostatniego dnia organizatorzy zrobili wszystkim wielką łaskę i rozdali nagrody. Za dema, nagrodę w wysokości 2. 000. 000 zł otrzymała grupa MAD ELKS. W kategorii grafiki i muzyki nagrody wynosiły pół bańki, a oprócz pieniędzy wszyscy zwycięzcy otrzymali statuetki śruby i po dwanaście butelek z napojami, co by im było łatwiej wracać.

Drugie i trzecie miejsca nie zostały w żaden sposób nagrodzone, oprócz tego organizatorzy pomylili trzecie miejsce w kategori muzyki wyczytując Skorpik'a, zamiast Snoopy'ego. Chyba obu muzykom należą się przeprosiny. Po tym niemiłym incydencie prawie wszyscy skopiowali pliki z wynikami i rozjechali się do domów. Wprawdzie miały się jeszcze odbyć dodatkowe konkursy dla grafików i muzyków, ale sądze, że nie zostały one przeprowadzone ze względu na niską frekwencję.

Podpisali wasi,
ryzykujący życiem, reporterzy:
Mr Undefined i JETBOY/ELYSIUM

DEMA, DEMA...

GRAFIKA PUNKTY
1. Enter AGA! - Animal/Union.....................724
2. House Of Light - Katarek/Turnips..........623
3. Master Of The Wind - Animal/Union....................................584
4. Hallucinations - Animal/Union..............491
5. Girl - Freeman/Freezers..........................484

DEMA PUNKTY
1. Mad Elks - Technological Death...........................1047
2. Union - Hallucinations & Dreams......................693
3. Investation - Hydra..............................346
4. Suspect - Varathorn.............................340
5. Hiron - Neurasthenia............................279

MODUŁY PUNKTY
1. Here We Come - Passat/Funzine....................................646
2. Insurrection - XTD/Union.....................633
3. Energy - Snoopy/Union........................425
4. Horyzont - Scorpik/PSL........................417
5. Heart And Soul - Gacuch/Old Bulls..................................415

RAYTRACING PUNKTY
1. Chickens - Sabe/Old Bulls...................855
2. Ulica - Berserker/Investation...............849
3. Ruiny - Berserker/Investation..............580
4. Stolik..467
5. Fly Cola - Muad'Dib/Applause.............394

Galeria

Cześć!

Na wstępie chciałbym przeprosić, że w poprzednim numerze zamiast obiecanych 3 obrazków na ośmiobitowce, poszły same obrazki z komputerów szesnastobitowych, nastąpiło to z przyczyn technicznych (tak naprawdę to Kopalny zamieszał) (.. tak naprawdę jak ktoś coś znowu na mnie zwali, wezmę się wkurze i zamiast trawnika ostrzygę mu głowę - Kopalny).

W tym miesiącu nadesłaliście wiele prac, poziom ich był całkiem niezły. Ciekawe, że większość nadesłanych prac została wykonana na małym Atari i Commodore 64. Także czytelnicy posiadający Atari ST dają dość mocno znać o swoim istnieniu, choć prace nie są częste, za to naprawdę ładne. Przy okazji chciałbym prosić Was o umieszczanie na nadsyłanych dyskach typu komputera, autora i dokładnego adresu (również w nagranym pliku - ostatnio mieliśmy poważne kłopoty z ustaleniem tożsamości jednego z autorów). Szczęśliwych posiadaczy ST prosiłbym także o nagrywanie dyskietek w standardowym formacie (w redakcji nie mamy ST, a zwykły format dużego Atari możemy odczytać na innych komputerach). To wszystko ułatwi nam znacznie pracę.

To na tyle. Na końcu dziękujemy Wam za wspaniałe rysunki i prosimy o więcej. Te które najbardziej podobały się naszym oczom możecie obejrzeć obok. Do szybkiego zobaczenia.

JETBOY/ELYSIUM

Fly Harder

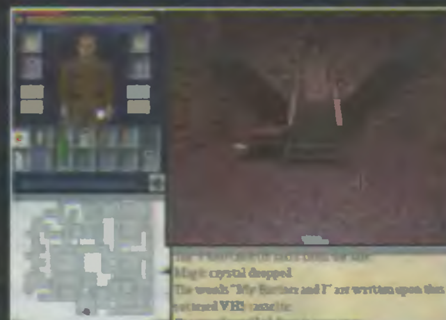


Jest rok 2103, kwiecień. Nasi bohaterowie właśnie wracają z galaktyki DELTA TAU na Ziemię i docierają do systemu gwiezdnego ZARKOW. Robią to by uzupełnić swoje zapasy na dalszą część podróży. Wszystko byłoby w porządku gdyby nie kilku niezadowolonych tubylców, których spotkali. Ich złe samopoczucie wynika z braku wolności na rodzimej planecie, podstępnie podbitej przez IMPERIUM THARGOID'ów. Nasi dzielni bohaterowie mają miękkie serduszka i ofiarewują pemoc wysyłając pięć statków. Przyznacie chyba, że jest to dosyć konwencjonalny scenariusz. W grze sterujemy małym stateczkiem, wyposażonym w działko. Zadanie jest proste: należy zniszczyć reaktor zasilający bazę THARGOID'ów. Gra graficznie zrobiona jest całkiem dobrze. Muzyka jest, owszem, ale czy dobra? Ogólnie FLY HARDER jest średniutką grą, która jak na 1993 rok jest pewnym niewypałem.

EMILUS

Komputer: Amiga
Pierwsze wrażenie: * * *

Legacy



Któż nie chciałby otrzymać w spadku olbrzymiej posiadłości w Nowej Anglii? Wcielamy się w jedynego spadkobiercę majątku rodziny Winthropów. Członkowie tej rodziny zniknęli w domu w tajemniczych okolicznościach. Jakby tego było mało, dom nosi miano niezwykłego. Raz na jakiś czas wybuchają nad nim olbrzymie burze, znikają w nim ludzie i jakieś dziwne postacie wędrują po jego korytarzach. Bez owijania w bawełnę, w domu straszy i to tak, że ho! ho! Jak to w życiu często bywa szczęście nie trwa zbyt długo. Wspaniały sen o wielkim spadku przeobraża się w nocny koszmar o nawiedzonym domu. Twoje zadanie sprowadza się do rozwiązania zagadki domu WINTHROP. Gra zrobiona jest w stylu EYE OF THE BEHOLDER, a scenariusz przypomina co nieco ALONE IN THE DARK. Wszystko zawdzięczamy firmie MICROPROSE, która nigdy nie wiadomo czym nas znowu zaskoczy. Jedyną wadą gry są jej wymagania sprzętowe — 386, 26MB dysku. ..

EMILUS

Komputer: IBM (co najmniej 386)
Pierwsze wrażenie: * * * * *

Robin Hood

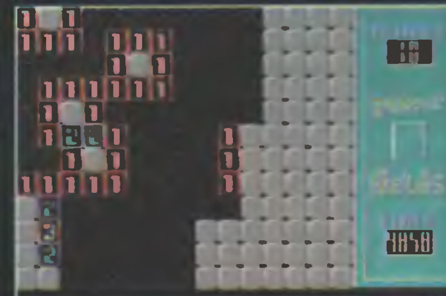


Postać Robina z lasu Sherwood dostarczała tematu dla autorów wielu książek, filmów i gier. Tym razem okrutny szeryf z Nothingham porwał Marion, dziewczynę Robina. Robin, jak przystało na prawdziwego bohatera, natychmiast wybrał się na ratunek. Gra toczy się w zamku, gdzie nasz bohater poruszając się wśród labiryntu komnat i korytarzy walczy ze sługami niedobrego szeryfa by odbić swą ukochaną. Poruszanie się po zamku nie jest proste, gdyż trzeba szukać kluczy otwierających drzwi i ukrytych przejść umożliwiających kontynuację wędrówki. Oprócz tego wśród murów zamczyska można odnaleźć złoto, które Robin skrzętnie zbiera aby później rozdać je ubogim. Grafika jest całkiem niezła i myślę, że Robin spodoba się wszystkim miłośnikom gier labiryntowych.

BAD JOY

Komputer: COMMODORE 64
Pierwsze wrażenie: * * *

Minefield



Saper myli się dwa razy (pierwszy raz, kiedy się żeni) . Tym razem Twoim zadaniem jest rozminowanie pola (minowego, ma się rozumieć) . Praca wcale nie jest prosta. Gdy stoisz na "czystym" polu, na sąsiednich polach pojawiają się numerki oznaczające ile min znajduje się naokoło. Gdy trochę pograsz nauczysz się wyciągać wnioski i bezpiecznie zaznaczać miny. Gdy już uda ci się zaznaczyć wszystkie miny nie wylatując przy tym w powietrze możesz wpisać się na listę najlepszych saperów, z tym lepszym wynikiem, im krócej rozminowywałeś pole. Jeżeli czujesz się bosem to zawsze możesz spróbować na polu gdzie ukryto więcej min, a to już nie jest takie proste. ..

BAD JOY

Komputer: COMMODORE 64
Pierwsze wrażenie: * * *

Rescue

Wiem, że po przeczytaniu tego tekstu zostanę obrzucony szeregiem wyzwisk, za to że wspominam o tak żenującej grze. Niestety ostatnio jest jakiś zastój i wychodzi sporo tzw. szitów. Opisuję RESCUE celowo, jako przykład przepięknego zwalenia roboty. W grze sterujemy wspaniałym helikopterem wyposażonym w rakiety. Mamy do wykonania szereg misji polegających na przelocie przez szereg niebezpiecznych korytarzy, po drodze zabierając ludzi i niszcząc wraże obiekty. Grafika w stylu Lemmingów, muzyka taka sobie. Podczas gry należy włożyć zapałki w oczy aby nie zasnąć. Radzę wszystkim: unikajcie tej gry!



EMILUS

Pierwsze wrażenie: *
Komputer: Amiga

Eoroid

Eoroid to typowa gra logiczna. Pole gry stanowi szachownica o wymiarach 19 na 9 pól. Na szachownicy rozsypane są klocki. Naszym zadaniem jest zrobienie porządku, przy czym wskazanie pola i naciśnięcie "fire" powoduje, że na danym i sąsiednich polach następuje zmiana, klocki pojawiają się tam gdzie ich nie było, tam gdzie były — znikają. Zasady są banalne, ale przejście sześćdziesięciu planszy jest trudne. Gra wciąga, tym bardziej, że jest dobrze dopracowana, ma ładną grafikę i bardzo przyjemną muzykę. Za jej kupnem przemawia i to, że na dysku znajduje się druga gra tych samych autorów — Acid Runner.



BADJOY

Komputer: C-64
pierwsze wrażenie: * * *

2 Wieże

Od razu muszę rozwiać Wasze wątpliwości i nadzieje — nie jest to gra oparta na kanwach trylogii Tolkiena. Nie umniejsza to jej atrakcyjności.

Zewnętrznie gra podobna jest do Magii Kryształu, lecz jej cel jest zupełnie inny. Bohaterką gry jest Iris, kobieta-wojowniczka, dążąca do poznania tajemnic wszechświata. Aby to uczynić musi połączyć się z duchem ognia, do czego potrzebne jest odpowiednie zaklęcie. Pomóc w tym możesz jej tylko Ty.

Gra jest nieco trudna i wyczerpująca (psychicznie) , ale nic nie stoi na przeszkodzie aby spróbować swoich sił w nowym wcieleniu. Chwyć joya i przypomnij sobie stare dobre czasy.



Mr Undefined (później Wiewiór)

Pierwsze wrażenie: * * * *
Komputer: Atari XL/XE

Circuit

W tej grze zabawiamy się w elektryka. Elektryk to bardzo ważny i zaszczytny zawód, umożliwiający sprawowanie bardzo ważnych funkcji. Ale zanim dorośniecie i będziecie mogli zostać prezydentami trzeba się trochę poduczyć. Waszym zadaniem jest zapalenie wszystkich żarówek w obwodzie. Nie jest to proste, gdyż impuls elektryczny którym sterujemy, musi przebyć długą drogę przez plątaninę kabli, diod, oporników i innych elementów. Początkowe obwody są bardzo proste, w następnych poziom trudności szybko rośnie. Podczas gry towarzyszy nam przyjemna melodyjka, grafika nie jest rewelacyjna, ale pomysł jest ciekawy i można w Circuita z przyjemnością zagrać.



BAD JOY

Komputer: COMMODORE 64
Pierwsze wrażenie: * *

Miecze Valdgira

Reklamowana jako "super hit", moim zdaniem wcale nie odbiega od tego wyrażenia. Kolejna porcja przygód karła Aldira, który wybrał się w niebezpieczną podróż i wpadł w pułapkę. Celem jest uwolnienie krainy Dale sąsiadującej z królestwem Aldira. Dale została opanowana przez Krwawego Zenona i jej lud popadł w straszne poddaństwo. Mały Aldir znowu ma do wykonania trudne zadanie.

Gra jest zupełnie inna niż jej poprzedniczka. Dużo bardziej dopracowana pod względem programowym oraz pod względem akcji. Bez przesady wspaniała grafika, nie gorsza muzyka, oraz masa przygód dadzą niezapomniane wrażenie każdemu kto przynajmniej poświęci jej kilkanaście minut machania joyem.



Wiewiór (dawniej Mr Undefined)

Pierwsze wrażenie: * * * * *
Komputer: Atari XL/XE

Barahir

Pełno zakamarków, pohukiwania puszczyka, skrobania szczurów po kątach, oraz dużo emocji — czyli coś zupełnie innego od reszty gier, pojawiających się na rynku. Barahir to połączenie tekstówki, przygodówki i może trochę labiryntówki. Znajdziecie w niej doskonałą grafikę, całkiem przyzwoitą muzykę, oraz zaskakującą fabułę. Gra naprawdę wciąga i warto jest ją nabyć do domowych zbiorów, zwłaszcza jeśli się jest najpierw łamaczem głowy, a dopiero potem joysticka. Dodam tylko, że przywiodła mi ona na myśl pewne skojarzenia związane z grą Elvira II, oraz Eye of the Beholder.



Mr Undefined

Pierwsze wrażenie: * * * * *
Komputer: Atari XL/XE

Mega Starforce



Pomysł jest stary jak świat. Już w końcu lat siedemdziesiątych pojawiła się na automatach gra RIDERS, polegająca na zestrzeliwaniu obcych najeżdżających naszą planetę. Od tego czasu producenci gier komputerowych wielokrotnie odgrzewali ten pomysł. Najnowsza wersja, zrobiona przez X-AMPLE'i ma perfekcyjnie dopracowaną grafikę i muzykę. Pod kolejnymi formacjami obcych możemy obejrzeć obrazki przedstawiające przestrzeń kosmiczną, a oprócz tego autorzy dodali jeszcze możliwość zbierania lepszych broni które spadają z zestrzelonych statków kosmicznych i podwyższają nasze szanse na zwycięstwo. Po rozbiciu każdej z formacji wroga musimy stawić czoła dużemu statkowi dowództwa. Program ten na pewno zadowoli wszystkich miłośników strzelanek, zwłaszcza tych którzy lubią gry z ładną grafiką.

BAD JOY

Komputery: C-64
Pierwsze wrażenie: * * *

Eye of Beholder III



Pamiętam pierwszą część tej gry, wałęsanie się po starych komnatach pełnych rozmaitych stworów, obmacywanie ścian w poszukiwaniu ukrytych dźwigni. .. Ostatnio firma Strategic Simulation wypuściła EYE OF THE BEHOLDER III. Cel pozostał ten sam — uwolnić miasto od zła, gnieżdżącego się w zamku Darkmoon. Grę zaczyna się na zalesionym cmentarzu, po którym wałęsa się sporo duchów. Bohaterowie są dużo bardziej doświadczeni i rozmowniejsi niż w poprzednich częściach, co ułatwia znajdywanie ukrytych przejść i przycisków. Chyba jedynymi mankamentami są wymagania sprzętowe — 386 i 10 MB HDD. Gra jest naprawdę świetnie dopracowana i godna polecenia.

NYGUS

Komputer: IMB PC
Pierwsze wrażenie: * * * * *



ŚCIŚLE TAJNE od GREMLIN'ów

Wiadomości które teraz przeczytacie zostały zdobyte specjalnie dla Was, przez poufnych informatorów z GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED. Donoszą oni o tym co ta firma aktualnie robi i co planuje na najbliższą przyszłość. Tak więc słuchajcie mnie uważnie, gdyż nie będę dwa razy powtarzał.

ZOOL-NINJA FROM THE NTH DIMENSION — świeżo co wydana na PeCeta. Na ST ma ukazać się we wrześniu.

ZOOL 2 — szykuje się wydanie na Amigę pod koniec tego roku. Ma być conajmniej dwa razy lepsza od pierwszej części!!!

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP — dopiero co wydana PC i ST. Wspaniałe wyścigi F1, dostępne już na Amigę.

DAEMONSGATE — ma się wkrótce ukazać na Amigę i PC.

HEROQUEST 2 — THE LEGACY OF SORASIL — w lecie premiera na Amigę. Wspaniała gra ROLE PLAYING będąca kontynuacją pierwszej części.

CRIME INC. , PREMIER MANAGER 2, UTOPIA 2 — niedługo zostaną wydane na Amigę.

LITIL DIVIL — w lecie ma się ukazać na PC, niedługo(kiedy to?) na Amigę. Gra przygodowo-labiryntowa.

PREMIER MANAGER — w maju wyszła wersja PCetowa.

LOTUS III-The Ultimate Challenge — pojawi się lada moment na IBM'a.

Szykuje się jeszcze jakaś ściśle tajna bomba — będą to dwie gry, dotychczas nawet nie nazwane, które rzucą świat na kolana.

Mr Spaj



Krisalis kontratakuje

Z nazwą firmy Krisalis kojarzy się nieodparcie gra pod tytułem Manchester United, jedna z lepszych piłek nożnych na Amidze. Sukces sukcesem, ale trzeba iść za ciosem więc zaraz później metylkowa firma wydała kolejną piłkę nożną pt. : Manchester United Europe. W zasadzie niewiele różniła się ona od poprzedniej części, ale maniacy dobrej kopanki dostali coś nowego. Warto dodać że ta sama firma jest odpowiedzialna za wydanie John Barnes European Football, oraz European Club Soccer na konsolę mega-drive i jeszcze kilka innych. Po co o tym wszystkim opowiadam? Ano, przyczyną jest przygotowywany przez Krisalis atak pozycyjny na rynek gier kolejną mutacją Manchester United. Produkt ten nazwany został Manchester United — Premier League Championship. Ma być miliard razy lepszy od poprzedników i rzucić na kolana wszystkich maniaków piłki nożnej na całym Świecie (trochę się zagalopowałem) . Pożyjemy zobaczymy, póki musimy poczekać aż do jesieni, kiedy owe cudo wejdzie na rynek.

Mr Spaj

Falcon

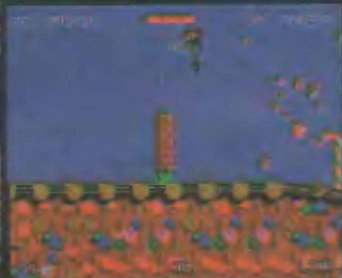
Hej FALCON'iarze!

Wiemy (?) że pewna ilość naszych czytelników (pewnie z pół) posiada takie maszyny jak FALCON. Jest to nowy komputer, ale doskonale nadający się do gier. Na razie jak na każdej nowej maszynie nie ma zbyt wielu gierek ale z miesiąca na miesiąc będzie ich przybywać. Postaramy się informować na bieżąco co nowego wychodzi na "skrzydlate atari", a teraz gry które wyszły w Maju 1993: HUMANS, ISHAR, ROAD RIOT 4WD, oraz TRANSARCTICA.

Mr Spaj

Zool

Wygląda na to, że producenci gum do żucia, pasty do zębów i kremów do golenia zaczynają doceniać potęgę gier komputerowych jako środka reklamy. Po produkcji firmy Colgate-Palmolive, pojawia się gra firmy Chupa Chups (jeżeli ktoś nie wie co oni produkują w chwilach wolnych od programowania komputerów, niech wybierze się do najbliższego kiosku) o zatrważającej nazwie ZOOL. Jest to typowa zręcznościówka, przypominająca nieco ostatnie produkty shareware'owe autorów Commander'a Keen'a. Ot po prostu idziemy sobie śmiesznym ludzikiem wśród krajobrazu usianego lizakami (Chupa Chups?). Czasami udaje się zdobyć jakąś broń i wtedy możemy sobie postrzelać do różnych stworów. Banalne? Tak, ale świetnie zrobione. ..



Alex & Gawron

Komputer: PeCet
Pierwsze wrażenie: * * *

Bridge Pro



Karciane gry towarzyskie mają jedną wadę — wymagają dodatkowych kilku osób. Tej niedogodności nie posiadają gry komputerowe. Oczywiście nic nie jest idealne i niedogodność związana z poszukiwaniem ludzi do gry zostaje zastąpiona niezbyt wysokim poziomem komputera jako gracza. Program BRIDGE PRO jest już kolejną wersją brydża na Amidze. Z zewnątrz wygląda dokładnie tak samo jak poprzednia, ale zostały zastosowane nieco lepsze algorytmy licytacji i rozgrywki. Mimo to gdy nasz topsecretalny master brydżowy pograł trochę, nie powiedział nic, nie chcąc używac niecenzuralnych słów. Komputer gra bardzo słabo, coś jakby mistrz brydżowy po mieszaniu różnych alkoholi. Ogólnie mówiąc jest żenujący i tyle.

EMILUS

Pierwsze wrażenie: *
Komputer: Amiga

Tabble Tennis

Tabble Tennis to kolejny produkt firmy Zeppelin Games. Tym razem możemy zostać mistrzami tenisa stołowego. W grze nie widać sylwetek zawodników a tylko same rakietki, co gdyż daje znacznie lepszą orientację w tym, co dzieje się na stole. Pomysł ten był już kiedyś zrealizowany na Commodorze, lecz nowa wersja jest znacznie lepsza. Najpierw musimy ustawić paletkę tak, by odbić piłkę, a potem nadać jej kierunek. Oczywiście mamy możliwość rozgrywania zarówno pojedyńczych meczy jak i turniejów. W przypadku pojedyńczego meczu grać możemy z komputerem lub z kolegą, co jest o wiele bardziej pasjonujące. W wypadku turnieju grać może aż do ośmiu graczy, ale jeżeli nie masz akurat pod ręką takiej liczby kolegów, komputer może ich zastąpić.



Bad Joy

Komputer: COMMODORE 64
Pierwsze wrażenie: * * *

MAGIA KRYSZTAŁU

Tannatos był w sile wieku, ale dopiero teraz rozwijał skrzydła jako mag. Niegdyś zasłyszaną historię o krysztale przemian potraktował bardzo poważnie i całą swoją energię przeznaczył na odnalezienie go. W tym celu to użył całej swej mocy do przywołania Syrylaka, najsilniejszego ze wszystkich demonów. Niestety próba zawiodła. Syrylak przezwyciężył moc Tannatosa i wyrwał się z trzymającego go pentagramu przywołując podległe mu żywioły.

Mag został pochwycony w szpony mocy demona, porwany i przeniesiony w Krąg Piekieł.

Doświadczył tam rzeczy strasznych, nie dających się z niczym porównać. Po blisko dwóch tysiącach lat niewoli odnalazł Wrota Piekieł. Dzięki resztkom mocy, jaka mu pozostała przekroczył je i odnalazł swoje istnienie w realnym świecie. Wiedział, że Syrylak będzie go szukał...

Wokół rozciągała się wielka jaskinia. Było bardzo chłodno. Ściany oblepione były zielonymi, cuchnącymi porostami. Gdzieniegdzie ze sklepienia kapały krople jakiejś cieczy z sykiem wsiąkające w podłoże. Domyślił się, że nie może to być woda. Zręcznie ją ominął i uskoczył przed nietoperzem. Znalazł MYSZ. Idąc dalej znalazł małą ŁOPATĘ, oraz wielki, czerwony RUBIN. Łopata przydała się do rozkopania stosu gruzu. Pomiędzy kamieniami leżał solidny MŁOT. Tannatos użył go, aby obłupać występ. Oderwany kawałek zachował, aby użyć go do czaru zabijającego nietoperza. Zwłoki zwierzęcia zabrał ze sobą.

Wrócił do początku swojej wędrówki. Dopiero teraz zauważył wielką lodową ścianę. Używając powtórnie młota rozbił ją na drobny mak. Na końcu jaskini siedział wygłodzony jaskiniowiec. Gdy tylko zobaczył padlinę rzucił się na nią obgryzając z niej mięso i pozostawiając błyszczącą KOSC. Czarnoksiężnik podążył do transformera. Rubin ulokował w odpowiednim miejscu w obudowie i został przemieniony w ptaka. Wznosząc się pomiędzy elektrodami wystającymi z muru dostał się na najwyższą kondygnację i zabrał stamtąd BRYŁKĘ SOLI. Następnie przedostał się na skraj lasu. Tam znalazł JABŁKO. Zamienił się z powrotem w swoją postać i powędrował pieszo. Minął po drodze niezbyt przyjazne fruwające skrzaty. Mysz, kość, jabłko i bryłkę soli wrzucił do kotła i nabrał wywaru z uprzednio wrzuconych do kotła rzeczy do BUTELKI. W lesie znalazł SZYSZKĘ, którą wręczył leśnemu dziadowi. Ten ucieszył się bardzo z odnalezienia jego zguby i w nagrodę wręczył Tannatosowi złotą MONETĘ.

Tannatos podziękował i ruszył w kierunku widniejącego na wschodzie zamku Syrylaka. W trawie odnalazł SZAFIR, który pasował do kolejnego transformera, przemieniającego w wodnego żółwia. W wodzie, na dnie fosy leżał KLUCZ. Był on niezbędny do otworzenia wrót zamku. Wewnątrz budowli kręciło się kilku strażników, ale Tannatos zręcznie ukrywał się przed nimi. W jednej z komnat napotkał samotnego, nieuzbrojonego, zmarniałego rycerza.

Człowiek ten jednak nie potrzebował pożywienia. o wiele bardziej podobała mu się moneta, otrzymana od dziada w lesie. Czarownik wręczył ją rycerzowi, który wygrzebał z kieszeni mały magiczny AMULET z wyrytymi na nim znakami runicznymi. Tannatos tylko rzucił okiem i od razu wiedział, że jest to medalion "powstrzymania demona". Moc magiczna rosła. Syrylak był gdzieś w zamku i czekał na nastanie dnia, aby rozpocząć poszukiwanie uciekiniera. Mag odnalazł go w podziemiach. Rzucił czar zatrzymania demona i założył amulet. Demon po polaniu go wywarem z butelki rozpłynął się z wrzaskiem w powietrzu. Tannatos był wolny.

Mr Undefined

MAGIA KRYSZTAŁU
ASF '93

10	10	10	9

1.

2.

$$\det\begin{vmatrix}1 & 1\\0 & 1\end{vmatrix}$$

3.

4.

1. Jaskinie
2. Sztolnia
3. Las i fosa
4. Zamek

The Two Towers cz 2





Poszli tam nie drogą, na której ciągle jeszcze plątały się niedobitki wielkiej armii, ale wschodnim brzegiem Iseny (koło gór) aż do brodu. Umożliwiło im to skorzystanie z tajnego przejścia przy wschodniej baszcie. Dostali się tamtędy do podziemi, z których wyszli w południowej strażnicy. Spotkali tam Merry'ego i Pippina, dzięki którym Isengard zdobyły już Enty. Razem poszli na północ do Orthanku, po drodze mijając Drzewca i Żwawca. Nie oglądając się na nic weszli na szczyt wieży. Gdy poczuli się samotni i opuszczeni na szczycie użyli zdolności climb, uratowały ich orły i postawiły przy bramie. Wtedy porozmawiali z siedzącym w oknie Sarumanem. Gandalf złamał jego różdżkę i pozbawił go władzy oraz barwy, wykluczając tym samym z Rady. Grima rzucił kamieniem, lecz na szczęście w nikogo nie trafił. Okazało się że nie jest to zwykły kamień lecz palantir Orthanku, którego Saruman używał do kontaktowania się z Okiem. Tu zakończyły się zapiski dotyczące tej części ich podróży.

PRZYGODY MERRY'EGO I PIPPINA:

Merry wraz z przyjacielem został schwytany podczas napadu orków na obóz. Były wśród nich orki dwóch rodzajów - Oka i Ręki. W wyniku kłótni te spod znaku Sarumana uzyskały przewagę i poprowadziły jeńców do swego władcy w Isengardzie. Jednak po drodze otoczyli ich Rohirrimowie i wybili do nogi. Hobbity niezauważone umknęły do lasu Fangorn. Tam przeszedłszy przez Rzekę Entów odnaleźli wzgórze i wspięli się na nie. Odnalazł ich tam Drzewiec - Ent i zaprowadził do "źródlanej sali". Porozmawiali tam o Sarumanie. Drzewiec sam był zaniepokojony zachowaniem się jego orków w jego lesie, a gdy usłyszał o ostatnich poczynaniach łobuza, wpadł w gniew i postanowił zwołać zgromadzenie Entów, na którym miano postanowić co z tym fantem zrobić. Po naradzie wysłał Hobbity wraz ze Żwawcem by uzyskały akceptację Liścienia i Okorca (najstarszych Entów) dla decyzji zaatakowania Isengardu. Ruszyli więc w głąb Fangornu by ich odnaleźć. Po drodze zabrali wodę z nad rzeki i schowali dwie porcje na zapas. Gdy odnaleźli przy pomocy Długiego Korzenia obu starych Entów dali im po jednej porcji znalezionej wody. Potem wrócili do Drzewca i wyruszyli zniszczyć siedzibę Sarumana Podłego.

Przeszli przez bród na Isenie i dostali się do podziemi tajnym przejściem (szli najpierw na zachód do muru, a potem wzdłuż muru na północ, do baszty - to przy niej). Tam w podziemiach odnaleźli mnóstwo ciekawych rzeczy nie świadczących najlepiej o Sarumanie. Większość drzwi była zamknięta, lecz od czego Hobbity są najlepszymi włamywaczami Śródziemia? Stamtąd wyszli innym wyjściem do wewnątrz Isengardu. Pokonali kilka orków, wyszli północną bramą z baszty i zakończyli chwilę później podbój Sarumanowej stolicy. Tu zakończyli swe przygody spotkawszy się z Gandalfem i Aragornem.

TO ZAŚ OPOWIEŚĆ O LOSIE POWIERNIKA PIERŚCIENIA:

Wraz z Samem Frodo przepłynął Anduinę i samotnie ruszył do Mordoru, by zniszczyć pierścień w Orodruinie - tam, gdzie przed wiekami wykuł go Sauron. Szli powoli na południe zastanawiając się jak zmylić Nieprzyjaciela i przejść przez Czarną Bramę. Wtedy usłyszeli: Glum, glum, mój sskarb, tu jest mój ssskarb! Schwytali Golluma (to on tak ciamkał) na linę Elfów. Obiecał im, że przeprowadzi ich do Mordoru tajnym, jemu tylko znanym przejściem przez góry - ale pod warunkiem że zdejmą z niego ten palący sznur. Najpierw wskazał ścieżkę przez Martwe Bagna, które dość dokładnie zwiedzili, poczym poszli z nim do Ithilien, omijając szerokim łukiem Czarne Wrota. Przeszli dwie rzeki, przy drugiej wypuścili Golluma by złowił sobie coś do jedzenia a sami ruszyli dalej. Po chwili napadli ich czterej Haradrimowie z Mumakilem. Nie widząc innego wyjścia zaczęli wzywać pomocy. Na szczęście zjawiło się kilku ludzi i wspólnie pokonali wroga. Ich przywódca przedstawił się jako Faramir - brat Boromira i syn Namiestnika Gondoru.

Zaprowadził ich do swego obozu, gdzie dowiedzieli się wielu różnych ciekawych rzeczy (jeżeli nie spotkasz Haradrimów idź na południe aż do spotkania Faramira). Pokazał im również Golluma łowiącego ryby w Zakazanej Sadzawce. Z trudem udało się odwieść jego ludzi od pomysłu zamienienia go w poduszkę do szpilek. Potem przyjaciele ruszyli do Minas Morgul drogą na wschód, naprawiając po drodze statuę Króla zbezczeszczoną przez orki Saurona. Potem szli drogą na wschód przez góry do mostu, za którym skręcili w boczną ścieżkę na północ. Pokonali kilka orków i ruszyli po schodach w górę. W niektórych miejscach musieli pomagać sobie liną, gdyż schody były uszkodzone. Po pewnym czasie dotarli do tunelu, o którym mówił Gollum. Okazał się on jednak pułapką - Frodo wpadł w pajęczą sieć, a Sam musiał stoczyć walkę ze zdradzieckim Smeagolem. Gdy ten uciekł wypełzła złośliwa pajęczyca - stara Szeloba, która miała szczerą ochotę na dwa Hobbity w sosie własnym. Jednak Sam znalazł na nią sposób - pokazał jej Światło Galadrieli (phial) i uciekła gdzie pieprz rośnie.

Niestety w międzyczasie orki zabrały Froda do wieży, i tak kończy się druga część tej opowieści.

P. S. Bilbo obiecał że jak będziecie grzeczni to opublikuje część trzecią tej historii. A teraz marsz do łóżek!

P. P. S. Nie pisaliśmy o takich drobiazgach jak użyj skill'a perception, climb czy detect traps, podnieś... itp. Poza tym ominęliśmy wiele dodatkowych rzeczy, które można ale nie trzeba zrobić.

NORNICK & POLK & KAMILL

THE TWO TOWERS
ELECTRONIC ARTS '92





SABRE

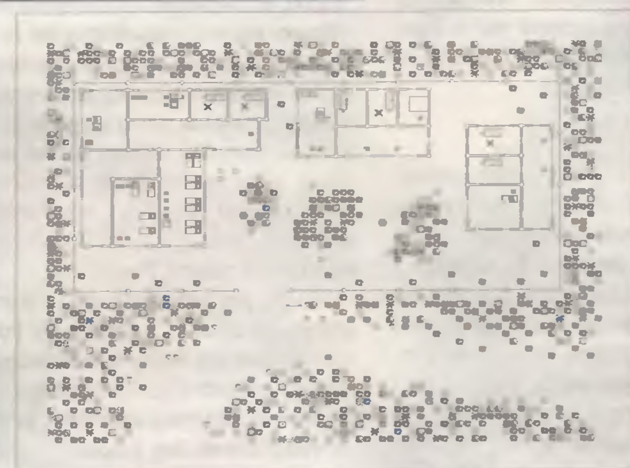


...to co działo się w ambasadzie przez ostatnie kilkanaście minut nie miało dla Ciebie żadnego znaczenia.
Liczył się tylko rozkaz i to zaprzątało Twoje myśli.
Miałeś zlikwidować wszystkich terrorystów, bez wyjątku.
Głównym problemem było to że nie wiedziałeś ilu ich tam jest, oraz gdzie trzymają zakładników.
Jeszcze kilka sekund. Już!!!

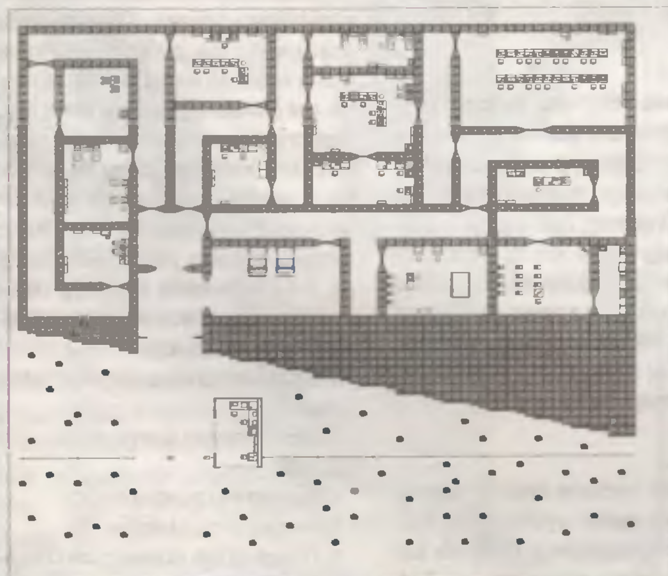
Rozpoczęła się akcja. Ty i Twój partner ruszyliście do drzwi. Dwoch pozostałych miało was osłaniać. Pod potężnym uderzeniem nogi drzwi natychmiast ustąpiły. Teraz tylko oderwanie zawleczki i już granaty gazowe zasyczały rozpylając wokół ostry, duszący dym. Dobrze że miałeś ze sobą maskę, ktoś zaczął na oślep strzelać z karabinu. Gdzie jest ten s... syn - cicho zakląłeś. Strzały dobiegały z końca korytarza. posłałes krótką serię w tamtym kierunku. Musiał dostać bo nagle wszystko ucichło. Rozejrzałeś się, szukając wzrokiem Twojego partnera. Leżał na plecach z pokiereszowanym brzuchem. Nie miałeś czasu na rozmyslania o umarłych, pobiegłes wzdłuż korytarza. Drzwi na lewo otworzyły się, szybki strzał i następny nie żyje. Dalej korytarzem, teraz na lewo. Gdzieś na końcu hallu widać jakieś postacie wbiegające do pokoju. Jeszcze chwila i jesteś przy drzwiach. Głęboki wdech i szybkim kopniakiem wywalasz drzwi, instynktownie rozwalasz jednego i drugiego terrorystę. Masz tę przewagę że działasz z zaskoczenia. Nagle czujesz mocne uderzenie w kark, oczy zachodzą Ci czerwoną mgłą, padasz na ziemię.

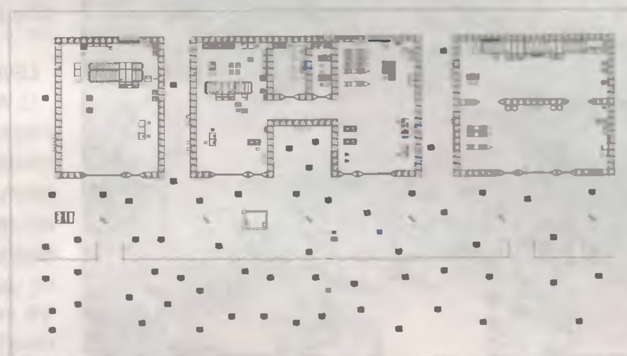
Niestety akcja ta nie była Twoją najlepszą. Na szczęście zostałes tylko ogłuszony przez jednego z terrorystów, który zresztą natychmiast zginął od kul dwoch Twoich partnerów. Cała

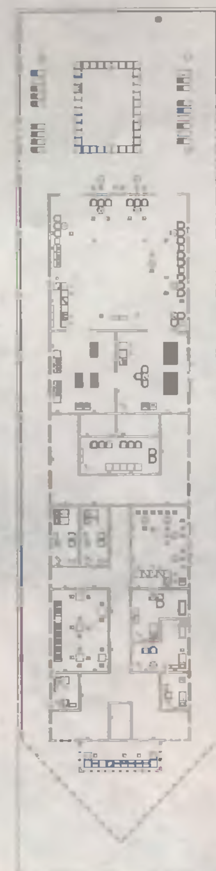
TEAM











akcja zakończyła się sukcesem - wszyscy zakładnicy zostali uratowani, choć nie przez Twoich ludzi, którzy wraz z Tobą wycofali się z akcji. Po kilku tygodniach przebywania w szpitalu doszedłeś do siebie i mogłeś się stawić w kwaterze głównej. Tu czekał na Ciebie awans oraz oferta utworzenia nowej grupy do zadań specjalnych. Oddział ten miał składać się z ośmiu ludzi. Oto krótkie charakterystyki poszczególnych facetów. (INT - inteligencja, STR - siła fizyczna, AP - punkty ruchu, AIM - celność)

$$\prod_{i=1}^{\infty} 1^i$$

T. Armstrong

Wiek: 32 lata, Waga: 89 kg

Doświadczenie: *Udział w akcji zatrzymania Boeing'a 737 porwanego w Majorce. Zakończona sukcesem akcja odbicia brytyjskiej kolonialnej ambasady przejętej przez terrorystów.*

Specjalności: *Broń palna, oraz tropienie i śledzenie.*

INT-76% STR-62% AP-40 AIM-92%

W. Jones

Wiek: 26 lat Waga: 78 kg

Doświadczenie: *Nowy rekrut skierowany do oddziału za jego zdolności oraz zdecydowanie.*

Specjalności: *Wykwalifikowany instruktor wychowania fizycznego. Bardzo dobra sprawność fizyczna.*

INT-45% STR-94% AP-50 AIM-64%

H. L. Dobson

Wiek: 42 lata, Waga: 104 kg

Doświadczenie: *Walczył w Omanie podczas konfliktu w latach 70-tych. Weteran wojny o Fanklandy.*

Specjalności: *Ładunki wybuchowe (ekspert!).*

INT-91% STR-67% AP-32 AIM-89%

L. P. McDonald

Wiek: 30 lat, Waga: 72 kg

Doświadczenie: *Członek grupy antyterrorystycznej. Jego znajomość wielu języków zadecydowała o tym że był wysyłany w różne rejony Świata.*

Specjalności: *Zdolność wychodzenia z sytuacji bez wyjścia.*

INT-68% STR-75% AP-43 AIM-74%

T. L. Roderick

Wiek: 35 lat, Waga: 78 kg

Doświadczenie: *Powiązania na całym Świecie.*

Specjalności: *Ekspert w rozpoznaniu na dużym obszarze. Strzelec wyborowy.*

INT-67% STR-58% AP-46 AIM-95%

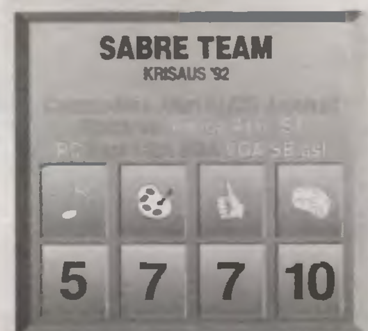
C. H. Sherriden

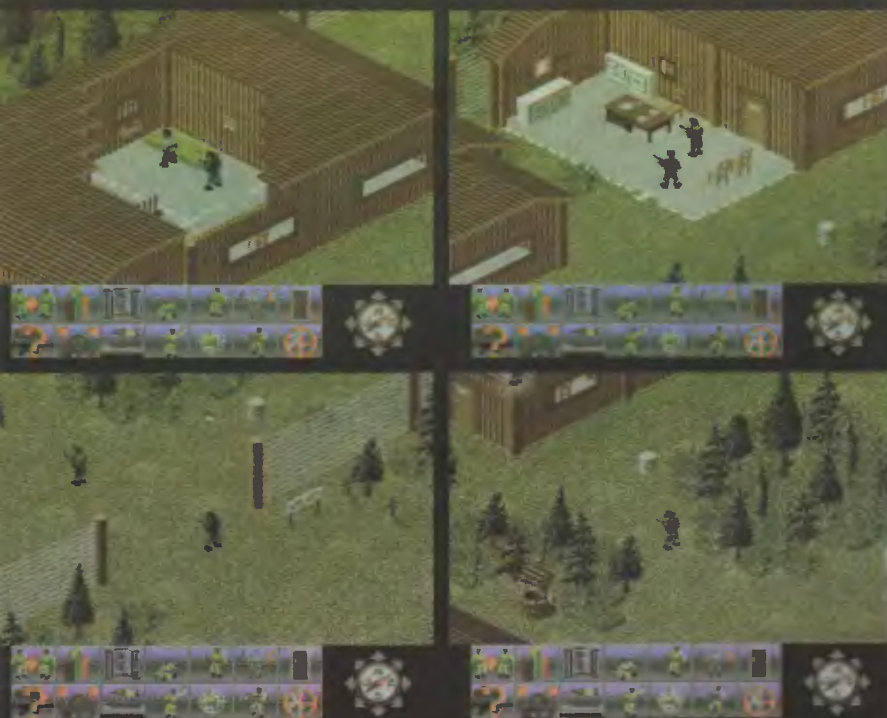
Wiek: 35 lat, Waga: 68 kg

Doświadczenie: *Brał udział w operacjach na granicy Indonezji z Borneo, podczas konfliktu na tych terenach. Zniszczył argentyńskie lotnisko na Wyspie Pebble.*

Specjalności: *Płynnie posługuje się alfabetem Morse'a. Wykwalifikowany lekarz.*

INT-91% STR-77% AP-39 AIM-79%







To wszyscy ludzie wchodzący w skład Twojego nowego oddziału. Teraz czas aby podać misje jakie będziesz miał do przejścia. Jest ich kilka (dokładnie pięć), więc nie będziesz się chyba nudził.

LEVEL 1

Gdzieś głęboko w dżungli malajskiej, seria politycznych kłótni zakończyła się śmiercią czterech ONZ-etowskich żołnierzy. Malajscy terroryści niezadowoleni z tego uwięzili czterech ONZ-etowskich dyplomatów. Masz przeszukać wrogi obóz i odnaleźć zakładników. Mając już to za sobą musisz wyprowadzić zakładników i Twoich ludzi poza obóz do czekającego helikoptera. Pamiętaj że mniej niż trzech żywych zakładników oznacza twoje zawalenie akcji.

LEVEL 2

15 Wrzesień 1992 roku. Terroryści objęli kontrolę nad amerykańską ambasadą w Londynie. Nazywając siebie Demokratycznym Frontem Wyzwolenia zabili już jednego dyplomatę. Policja miejska przekazała akcję w twoje ręce. Masz za zadanie uwolnić czterech zakładników i zabrać tyłki swojej brygady z powrotem w jednym kawałku. Nie zawiedź. Musisz uratować co najmniej trzech zakładników aby nie stracić swojej reputacji.

LEVEL 3

Środkowo wschodni dyktator rozwinął nowoczesny system wyrzutni rakiet. Każda z jego strategicznych rakiet ma kod startowy o bardzo dużej złożoności. Twój oddział musi zniszczyć cztery maszyny które przechowują kody startowe i w ten sposób unieszkodliwić rakiety. Aby to zrobić będziecie musieli wedrzeć się do silnie strzeżonej fortecy położonej w górach. Nie możesz zawieść.

LEVEL 4

Luksusowy statek rejsowy został właśnie porwany podczas przepływania Zatoki Biskajskiej. Terroryści zamknęli wszystkich pasażerów pod pokładem i aktualnie płyną w kierunku Libii. Zagrozili że zabiją czterdziestu zakładników kiedy dotrą do Cieśniny Gibraltarskiej. Musisz wybić wszystkich terrorystów zanim będzie za późno. Uważaj aby nie postrzelić nikogo z załogi statku, znajdującej się na pokładzie.

LEVEL 5

W sercu pustyni Gobi położona jest fabryka broni. Wywiad donosi że znajduje się w niej system naprowadzania rakiet. Wiadomo jeszcze że rakiety te wycelowane są we wszystkie większe zachodnie miasta, w tym Londyn. Twoim zadaniem jest wtargnięcie do fabryki i zniszczenie wszystkich czterech maszyn. To będzie twoje ostatnie zadanie. Powodzenia.

Cala gra jest zrobiona w stylu Laser Squada, co oznacza że jest niezla. Po uruchomieniu gry mamy wybrać sobie najwyżej czterech ludzi uczestniczących w danej misji. Następnie należy ich uzbroić i wysłać w teren. Gdy panowie komandosi znajdą się już na miejscu rozpoczyna się właściwa zabawa. Każdy posiada pewną liczbę tzw. punktów akcji, które można wydać na poruszanie się, strzelanie, rzut granatem itp. w ciągu jednej tury. Następnie poruszają się terroryści sterowani przez komputer i znowu my, aż któraś ze stron zwycięży. Naszymi wojakami poruszamy za pomocą strzałek, klikając kursorem myszy na jednej z nich. Resztę czynności wykonujemy wybierając odpowiednią ikonę, których znaczenia (od lewej górnej) są następujące:

1. Zmiana komandosa, którym aktualnie sterujemy.
2. Dane o kondycji danego zucha.
3. Mapa.
4. Podnoszenie przedmiotów.
5. Porzucanie przedmiotów.
6. Zmiana na tryb strzelania odruchowego (tzw. OPORTUNITY).
7. Otwieranie drzwi.
8. Zmiana broni w użyciu.
9. Wyciągnięcie zawleczki.
10. Załadowanie broni.
11. Rzut granatem.
12. Strzał z celowaniem.
13. Seria z karabinu.
14. Zakończenie tury.

Cala gra jest nieźle zrobiona, jej akcja choć strasznie powolna, potrafi wciągnąć. Główną wadą jaką zauważyłem, był brak możliwości gry na dwóch graczy.

Podobna jedna pani w sklepie mięsnym mówiła, że szykują się nowe misje do SABRE TEAM'a. Osobiście mam taką nadzieję, bo jak na razie trochę się nudzę po skończeniu wszystkich pięciu misji. No to szable w dłoń mości panowie!!!

EMILUS

Dyna Blaster

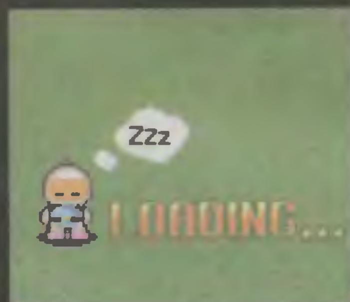
DYNA BLASTER
UBI SOFT '92

10	8	10	9

Kiedyś bardzo dawno widziałem już gierkę tego typu. Jej wersja na ZX-Spectrum nazywała się ERIC BOMBER. Była dosyć okrojona, ale pamiętam, że zajęła mi sporo czasu. Z tym większą radością dopadłem gry która jest jakby kontynuacją ERIC'a.

Dyna Blaster ma kilka wariantów rozgrywki. Pierwszy i podstawowy to gra na jednego gracza, w której występujemy w roli dobrego wujka, którego zadaniem jest uratowanie porwanej księżniczki z rąk czarnego charakteru. W praktyce sprowadza się to do przejścia ośmiu stref, każda po osiem labiryntów, gdzie czekają na nas różne nieprzychylne poczwary. Po przejściu wszystkich stref czeka na nas ostateczna rozgrywka ze złym facetem, który porwał wyżej wzmiankowaną księżniczkę. Naszą bronią są bomby, które eksplodują po jakimś czasie. Każdy labirynt zbudowany jest z części: niezniszczalnych, za którymi możemy się chować przed wybuchem, oraz z części zniszczalnych, które możemy niszczyć aby dostać się do innych obszarów. W częściach zniszczalnych znajdują się czasami przedmioty, które zwiększają nasze pirotechniczne zdolności. Na przykład można powiększyć siłę wybuchu, zwiększyć prędkość z jaką chodzimy po labiryncie, czy też otrzymać dodatkowe życie. W każdym labiryncie musimy zlikwidować wszystkie znajdujące się w nim przeszkadzajki, a następnie odszukać wyjście, znajdujące się w którejś ze zniszczalnych części.

Kolejne warianty gry pozwalają nam na granie we dwóch, trzech, czterech, oraz pięciu graczy. Każdy z tych wariantów w zasadzie jest taki sam, różni się jedynie liczbą osób uczestniczących w rozgrywkach. Walczymy w jednym labiryncie, do tylu wygranych ile ustaliliśmy. Możemy wybrać grę do 1, 2, 3, 4 lub pięciu zwycięstw zależnie od upodobania. Myślę że te warianty są najbardziej pasjonujące (i najskuteczniej dezorganizują pracę redakcji - Naczelny). Najlepiej gdy zmaga się kilka osób grających na tym samym poziomie, wtedy dochodzi do wspaniałego widowiska. Oczywiście chodzi o wyeliminowanie wszystkich konkurentów. Poza nimi przeszkadzają Ci jak zwykle paskudne stworki, które występują przeciw wszystkim uczestnikom gry (złośliwe bestie).





Ja tu sobie piszę spokojnie o tym jak to trzech, czterech, czy nawet pięciu graczy walczy naraz, a przecież wszyscy Amiganci dobrze wiedzą że Amiga jest takim urządzeniem które posiada tylko dwa porty joystick'ów. Skąd więc pomysł gry na 3, 4 czy pięciu graczy? Ano tak się składa że do gry (wyłącznie oryginalnej) dołączony jest tak zwany JOYSTICK ADAPTOR umożliwiający podłączenie czterech joystick'ów na raz. A co z piątym graczem? No, ten musi już zadowolić się klawiaturą.

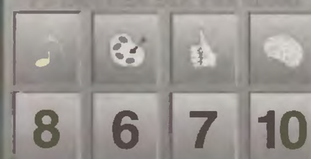
Gra jest naprawdę wyśmienita. Bardzo przydatna na wszelkiego rodzaju spotkania towarzyskie gdzie można zagrać w kilka osób. Zapewniam że zabawa jest doskonała. Wydawałoby się z pozoru, że gra tego typu nie wymaga dużego nakładu myślenia. Otóż nie, wymagane jest myślenie strategiczne, precyzyjne, a przede wszystkim - błyskawiczne.

EMILUS

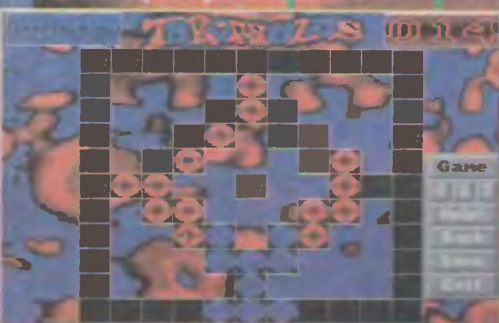


THROMULUS

THROMULUS
TTR DEVELOPMENT '91/92



Jak wiemy z lekcji biologii w przyrodzie istnieją tak zwane bakteryjki. Jedne z nich są pożyteczne inne trochę nie bardzo.





Przy omawianiu danego typu zyjątek, mowa była między innymi o rozmnażaniu. Bakteryjki mają to do siebie że rozmnażają się jak krasnoludki, czyli przez podział. Zycie takich bakteryjek musi być potwornie nudne - ktoś powie. Otóż nie, ich dosyc króciutkie zycie jest bardzo dynamiczne, i dosyć ciekawe. Przez całe swoje istnienie nieustannie toczą one walkę o przetrwanie. Z kim tak walczą? Z innymi bakteryjkami, ktorym chodzi o to samo.

Miły człowiek ADISAK POCHANAYON, chyba zafascynowany tymi fajowymi komorczakami napisał prawie w całości sam gierkę logiczną THROMULUS. Grę rozpoczynamy jako dwie bakteryjki, które mają walczyc na danym obszarze o przetrwanie, czyli o dominację. Bakteryjki rozmnażają się jeżeli wykonujemy ruch na sąsiednie pole. Przeskakują gdy przesuniemy się o dwa pola. Tu uwaga, ruch konika szachowego liczony jest także jako dwa pola. Poza tym możemy zarażac wrogie komorczaki poprzez kontakt z nimi. Na przykład, jeżeli wykonamy ruch na pole sąsiadujące z wrażą komorką, wtedy następuje zarażenie i juz mamy o jedną naszą ba(k)teryjkę więcej. Wygrywamy gdy nie ma już wolnych pól a naszych komorek jest więcej, lub gdy zniszczymy wszystkie nieprzychylne bakteryjki.

Rozgrywkę możemy prowadzić na planszach prostokątnych o bokach: siedem, dziewięć, jedenaście. Ale to nie wszystko, bo na dysku jest jeszcze kilkanaście róznego wymyślnego rodzaju plansz, które można wykorzystać w rozgrywce. Poza tym gra posiada tzw. BOARD, czyli warsztat za pomocą którego możemy tworzyć własne plansze.

Oczywiście możemy wybrać czy gramy z innym graczem, czy z komputerem. Komputer może mieć jeden z pięciu poziomow inteligencji. Za pomocą odpowiedniego gadżetu możemy ustawić głośnośc muzyki, oraz klikania myszy.

Największą zaletą gry jest jej niepozornośc. Wygląda na pierwszy rzut oka na prostą i prymitywną, ale taką nie jest. Wszystko zależy od wyobrazni i intelektu grającego. Muzyka jest ładnym podkresleniem tego co się dzieje na planszy. Dzięki niej czuje się rytm walki. Ktoś kto jest pasjonatem takich gier jak REVERSI, czy WARCABY, będzie nią zafascynowany. Naprawdę gra się wyśmienicie, wszystkich namawiam do chwilowego odpoczynku od joystick'a i rozrywki machania głową, aby pobudzić szare komorczaki do zabawy.

EMILUS

CORDAT CoreWars v.1.24

Wojny rdzeniowe

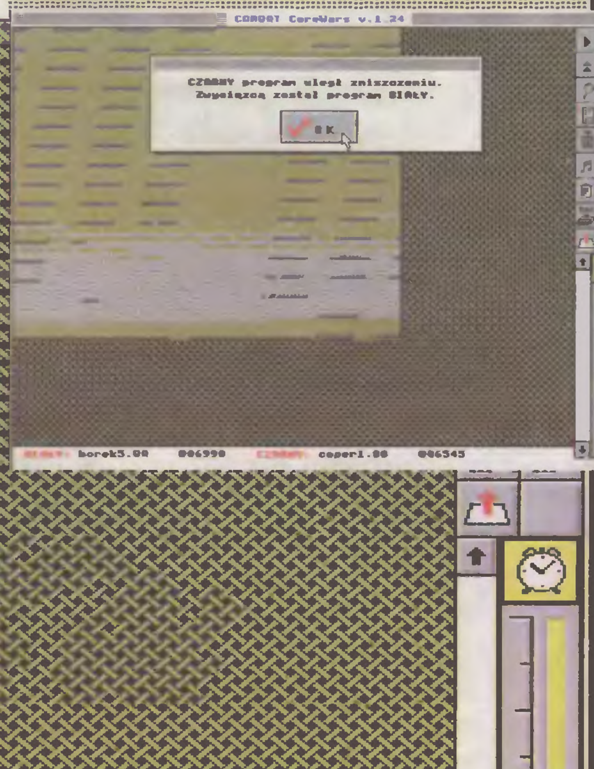
Właściwie to jest taktycznie. Od firmy Cordat z Krakowa otrzymaliśmy zintegrowany pakiet (to dobrze brzmi) do Core Wars - czyli tytułowych wojen rdzeniowych. Ale po kolei.

Wojny rdzeniowe zostały wymyślone w pierwszej połowie lat osiemdziesiątych. Reguły są zwodniczo proste. Na arenie (składającej się z kilku tysięcy komórek) walczą ze sobą dwa programy, napisany w specjalnym (dość prostym) języku, zwanym Red Code. Bóg wojny, niejaki MARS (Memory Array Redcode Simulator) pilnuje reguł rządzących areną. Na zmianę wykonywane są pojedyncze rozkazy walczących ze sobą programów. Mogą one strzelać po arenie, przenosić się z miejsca na miejsce, dzielić się na mniejsze - a wszystko po to, by doprowadzić do sytuacji, w której w kodzie przeciwnika znajdzie się instrukcja niewykonywalna. Kto pierwszy na taką trafi - przegrywa. Ot i cała (?) filozofia. Cały smak zabawy polega na znalezieniu odpowiedniej taktyki - program musi być krótki, żeby trudno go było trafić i żeby się szybko wykonywał, ale musi działać w wyrafinowany sposób, by móc pokonać innych wojowników, bynajmniej nie czekających pokornie na rzeź.

Pakiet zawiera kilka części, z których cztery najważniejsze to edytor do pisania i poprawiania programów, zarządca, kompilujący i ustawiający programy na arenie, oraz sam MARS (stanowiący właściwie część zarządcy) i debugger ułatwiający śledzenie walki i szukanie błędów w programie. Wszystko razem stanowi jedną zwartą całość, obsługiwaną myszą, z rozwijanymi menu. Obsługa programu jest prosta i pozwala na skoncentrowanie się na najważniejszym - kodzie naszego wojownika.

Raz na jakiś czas organizowane są przez różnych zapaleńców zawody, w których chętni mogą sprawdzić czy ich wojownik jest lepszy od innych. Nie inaczej będzie tym razem. Na przełomie 1993/94 Cordat zorganizuje mistrzostwa, w których udział będą mogły wziąć wszystkie nadesłane do nich programy. Zwycięzcę czeka sława i chwała a nas - kawałek roboty związanej z poinformowaniem o wynikach zawodów.

Robaquez



CoreWars v.1.24

BIAŁY: borek5.00 @06990 CZARNY: coper1.00 @06545
[Esc/lewy przycisk myszy] stop, [Alt +/-] szybkość, [F8] odświeżanie areny

jest taktycznie

PERFECT GENERAL

W poprzednim numerze TS dałem wyraz swoim odczuciom związanym z grą Perfect General. Od tego czasu moje doświadczenia w tej delikatnej materii znacznie się pogłębiły i potwierdziły najgorsze przypuszczenia - gra warta jest siedzenia od rana do nocy i męczenia jej non stop niezależnie od ogólnego samopoczucia, napięcia w sieci, zdychania myszy i innych rzeczy, też ważnych (gratulacje z okazji zmiany stanu cywilnego - Naczelny z Zespołem).

Perfect General umożliwia pranie bez namaczania ambitnych obrońców i zbyt pewnych siebie napastników. Aby jednak tego dokonać, należy poznać, prostą w zasadzie, obsługę programu.

Jak zacząć się bawić?

Najlepiej dobrze! Z początku należy wybrać scenariusz, pomagając sobie podglądem mapy terenu (Scenario Map) oraz, dla zaawansowanych, przeczytaniem Long Description. Zapisano tam ile tur ma scenariusz w wersji krótkiej i długiej, ile punktów przypada standardowo w udziale każdemu z graczy, ile miejscowości znajdzie się w posiadaniu każdego z nich na początku gry, w której turze dostaną posiłki i w jakiej ilości, jaka będzie pogoda, czy będą etapy nocne. Na końcu można czasem spotkać rady dla obu graczy. Ograniczają się one do stwierdzeń: dla atakującego - "Przejedź obrońcę! "; dla broniącego - "Nie daj się przejechać! ".

Kolejnym wyborem, przed którym stajemy, to Scenario Rules (rys 2). Następnie ustalamy, czy nasz przeciwnika ma być dobrym strategiem (poziom gry 3), czy imbecylem i nieudacznikiem (poziom 1). Gdy uporamy się jeszcze z wyborem oddziałów, rozmieszczamy je na przyszłym polu walki. Czekamy jeszcze chwilę aż przeciwnik wykona podobny manewr i zaczynamy.

Fazy gry

Gra składa się z tur, których może liczyć od 6 do 18. Każda z tur dzieli się na 8 faz. Fazę wykonuje najpierw napastnik, potem obrońca.

Pierwszą fazę, rozmieszczania uzupełnień, mamy już za sobą. Powtarza się ona w trakcie bitwy jedynie wtedy, gdy przybywają posiłki.

Kolejna faza to wskazanie celów działom samobieżnym. Jeśli jesteśmy szczęśliwymi posiadaczami tego sprzętu nie powinniśmy robić sobie nadziei, że cokolwiek trafimy (mała celność). Należy jednak próbować. Ma to tę zaletę, iż artyleria strzela przed bezpośrednią walką ogniową i jest szansa oszczędzenia sobie strat w przypadku trafienia czegokolwiek. Działom samobieżnym wskazujemy więc cele. Wrogie oddziały wskazane w tej turze artylerii samobieżnej i w poprzedniej turze artylerii polowej zostają teraz elegancko zmiecione z pola bitwy.

Niezależnie od tego, czy zostało cokolwiek z przeciwnika po ataku artyleryjskim, pokazujemy teraz cele dla artylerii polowej (lekkiej i ciężkiej). Wystrzelą one jednak dopiero w następnej turze. Zdarza się czasami, że wycelowana bateria zostaje zniszczona podczas walki bezpośredniej, ale w następnej turze pośmiertnie oddaje salwę.

Teraz ma miejsce pierwsza faza bezpośredniej walki ogniowej. Jednostki własne, mające w swoim polu widzenia oddziały przeciwnika i odpowiedni zasięg, mogą je ostrzelać.

W fazie ruchu poza przemieszczaniem jednostek, wojska inżynieryjne mogą budować lub wysadzać mosty, stawiać lub rozbrajać pola minowe. Czołgi i samochody pancerne mogą ładować, transportować i wyładowywać oddziały piechoty, bazuk, wojsk inżynieryjnych i artylerii polowej. Każda poruszająca się jednostka może także probować zająć teren, zajęty przez wojska przeciwnika.

W drugiej fazie bezpośredniej walki ogniowej biorą udział tylko te jednostki, które nie strzelały w pierwszej fazie walki ogniowej i nie były transportowane w fazie ruchu.

Ostatnią fazą jest podanie wyników przez komputer po ukończeniu tury. Punkty otrzymuje się za zajęcie miasta i utrzymanie go do końca tury. Miasto uważa się za zajęte, gdy przynajmniej jeden oddział stoi w jego zabudowaniach.

Niektóre tury wprowadzają pewne utrudnienia, które modyfikują zdolność oddziałów do walki i ruchu. W nocy obowiązuje cisza nocna i nie można strzelać (dobry zwyczaj). Wchodzenie do miast dotąd nie znajdujących się pod kontrolą również jest niedozwolone. Ponadto zdarzyć nam się mogą mgły (ograniczenie ostrzału do 1000 m) i deszcze (ogranicza o połowę zdolność poruszania jednostek).

Panowie, majtki z głów!

Kontynuując tradycję wprowadzania do Jest TAKTYCZNIE! czegoś nowego wymyśliliśmy listę hitów. Wszyscy mają własne listy, więc byłoby nie na rękę, a nawet wbrew, gdybyśmy nie podjęli tego wiekopomnego dzieła ku chwale Ojczyzny i nie tylko.

Siląc się na oryginalność ustaliliśmy w wyborach demokratycznych, że będzie ona drukowana z częstotliwością raz na rok (wtedy jest mało roboty) i ma zawierać jedynie ćwierć setki najlepszych strategii wszechczasów. W pierwszym, jubileuszowym wydaniu (ustala się, iż jubileuszowym jest każde), znajdują się jedynie te produkcje, które przekroczyły 70 % ideału. Mogą więc być uważane za dobre. Określanie, reszty mianem dobrej strategii byłoby niekontrolowanym przegięciem bagiety, mogącym wywołać pożałowania godne skutki. W obecnym notowaniu umieściliśmy wszystkie gry, które kiedykolwiek i w jakikolwiek sposób znalazły się na łamach TS.

Nie możemy jednak dopuścić, aby uważano nas za bumelantów, toteż przy każdej recenzji gry znajdzie się od TS 4 jej ocena wyrażona w procentach (dla nieczytatych - %). Składnikami oceny będą grafika, muzyka, engine (tak mądrzej brzmi - znaczy tyle, co poziom strategii stosowanej przez komputer), grywalność (bez komentarza) i łatwość obsługi. Oprócz tego podawać będziemy gry sąsiadujące na liście z grą właśnie opisywaną. Mamy nadzieję, że uchroni to znakomitą większość entuzjastów strategii przed kupieniem chłamu.

Na koniec chcielibyśmy lojalnie ostrzec, że nie jest to nasz ostatni pomysł. Następny pojawi się w kolejnym numerze TS razem z nieprzyzwoicie dużą porcją strategii. Przypominamy o zwarciu szyków i tropieniu wrogów ideologicznych, uważających, iż nie Jest TAKTYCZNIE!

Sir Haszak & Specgrupa

Szczęśliwa ćwiartka

1. Civilization .... 97 %
2. V for Victory .... 96 %
3. Castles II .... 94 %
4. Dune II .... 94 %
5. Megalomania .... 93 %
6. Centurion .... 92 %
7. History Line 1914-1918 .... 90 %
8. Populous II .... 89 %
9. Sim Life .... 88 %
10. Thromulus .... 86 %
11. Perfect General .... 85 %
12. Empire Deluxe .... 84 %
13. Theatre of War .... 84 %
14. Transarctica .... 83 %
15. Sim City .... 82 %
16. RailRoad Tycoon .... 79 %
17. Warlords .... 78 %
18. L'Empereur .... 78 %
19. Utopia .... 77 %
20. Conflict .... 76 %
21. Stratego .... 76 %
22. North & South .... 75 %
23. Genghis Khan .... 74 %
24. Castles I .... 73 %
25. Popoulous I .... 70 %

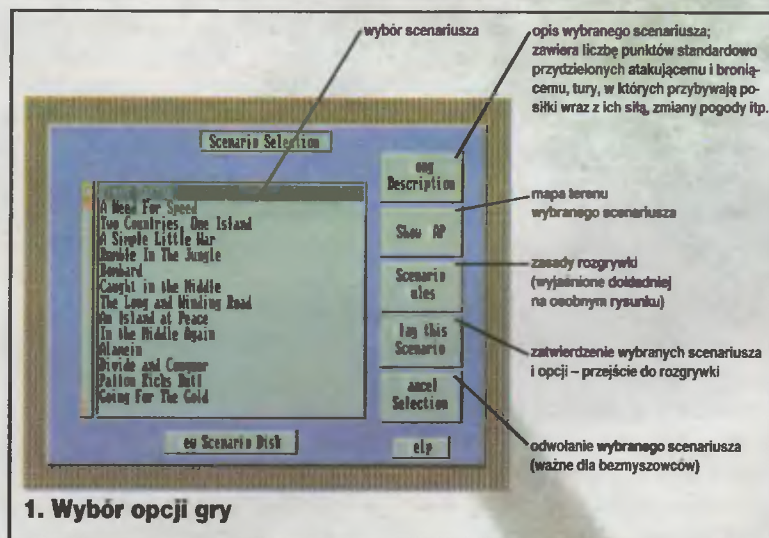
Reszta się nie załapała, bo na to nie zasłużyła. Prestiżowa nagroda, Gumowe Wrotki (zjazd z tym!), przypadła grze Arnhem w wersji na Amigę. Nie można na to patrzeć, słuchać tego, nie myśli to i w ogóle nie da się w to grać. Werdykt - 38 %.

Gratulujemy!

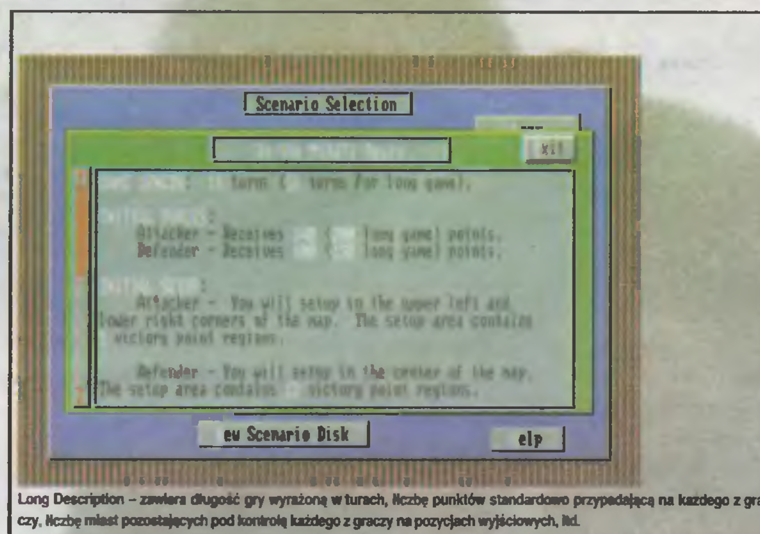
Jury

jest

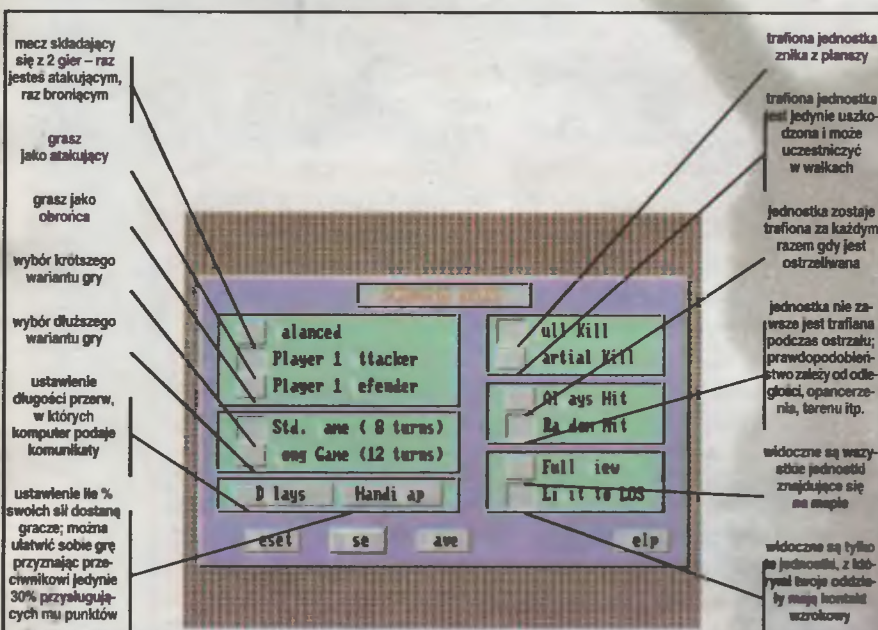
1. Perfect General



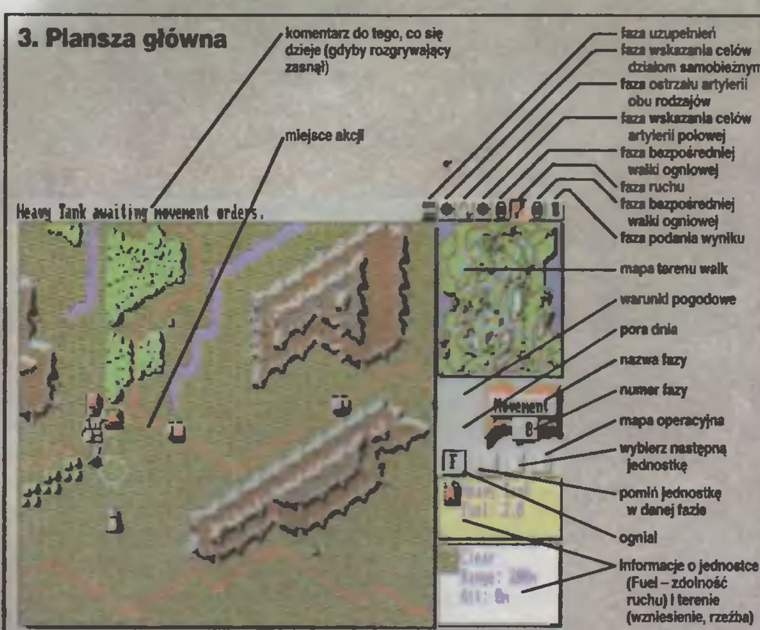
1. Wybór opcji gry



Long Description – zawiera długość gry wyrażoną w turach, liczbę punktów standardowo przypadającą na każdego z graczy, liczbę miast pozostających pod kontrolą każdego z graczy na pozycjach wyjściowych, itd.



3. Plansza główna



Armored Car	● **samochód pancerny** – szybki (9 pkt ruchu), ale dość słabo uzbrojony i opancerzony; dobry do zadań zwiadowczych, przewozu piechoty, bazuk, wojsk inżynieryjnych oraz artylerii
Light Tank	● **czołg lekki** – lepiej uzbrojony (max. zasięg ostrzału 800 metrów) i dość szybki (6 pkt. ruchu); może przewozić inne jednostki
Medium Tank	● **czołg średni** – w miarę szybki (5 pkt. ruchu), dobrze uzbrojony (jednostki lekkie razi w promieniu 1000m z prawdopodobieństwem trafienia 32%);silnie opancerzony; może przewozić jednostki lekkie
Heavy Tank	● **czołg ciężki** – dość wolny (4 pkt.), bardzo dobrze uzbrojony i opancerzony (zasięg ostrzału do 1300m, nic prócz artylerii nie może go zniszczyć z odległości większej niż 1000m)
Mobile Artillery	● **działa samobieżne** – ruchliwością i zasięgiem dorównują ciężkim czołgom; o wiele mniej celne od artylerii polowej, siłą ognia dorównują art. lekkiej; zaleta – otwiera ogień przed walką bezpośrednią
Infantry	● **piechota** – mała siła ognia i powolność (1 pkt. ruchu) skłaniają do stosowania jej jako oddziałów rozpoznawczych i wartowniczych
Engineer	● **wojska inżynieryjne** – powolne i kiepsko uzbrojone; podatne na ostrzał przeciwnika; służą do rozbrajania obszarów zaminowanych i stawiania pól minowych oraz budowy i burzenia mostów
Bazooka	● **bazuki** – formacja uzbrojeniem dorównuje lekkim czołgom, mobilnością piechocie; znakomita w obronie jako obsada miast oraz do organizacji zasadzek w lesie
Light Artillery	● **lekka artyleria** – zasięgiem (1300m) i celnością przewyższa działa samobieżne; sprawdza się przy ostrzale celów nieruchomych
Heavy Artillery	● **ciężka artyleria** – posiada największy zasięg ognia – 2600m; dobra do ostrzału celów nieruchomych (miasta, mosty)
Mine	● **miny** – uniemożliwiają wejście na pole innym jednostkom (prócz wojsk inżynieryjnych); nie mogą być przenoszone

taktycznie

Strategia

Jak wygrać będąc w ataku? – 10 dobrych rad

1. Zanim pospiesznie dobierzesz oddziały rzuć okiem na mapę operacyjną. To może naprowadzić Cię na obranie właściwej strategii, co przesądzi o składzie armii.

2. Jak mawiał Napoleon - o bitwach decyduje artyleria. Zniszcz artylerię obrońcy, jak tylko ją zlokalizujesz, a oszczędzi Ci to wielu przykrości.

3. Przed zajęciem miasta postaraj się ostrzelać je z artylerii. Bardzo prawdopodobne, że w z pozoru wolnym mieście czai się oddział wroga. Nie daj mu szansy wystrzelić.

4. Prócz ostrzału taktycznego, skierowanego przeciw najbliższym obiektom, weź na cel także miasta położone dalej od frontu oraz punkty uzupełnień.

5. Zanim wskażesz cele artylerii polowej zastanów się, gdzie znajdą się Twoje jednostki po fazie ruchu. Może się tak zdarzyć, że zredukujesz swoje szanse na zwycięstwo waląc do nich z własnych dział. Artylerla wystrzeli przecież dopiero w następnej turze.

6. Jeśli nie możesz ostrzelać miasta z artylerii skorzystaj ze zwiadu. Ma on na celu sprawdzenie, co w mieście piszczy. Pierwszy sposób polega na wysłaniu przodem jednostek piechoty. Za nimi podążają czołgi gotowe palnąć, jak tylko się coś pojawi. Jest on tani (ryzykujemy tylko piechotę), ale bardzo wolny. Nie polecam. Drugim jest wysłanie zgrupowania złożonego z samochodów pancernych i lekkich czołgów. Istnieje prawie 100-procentowa szansa, że jednej z wysłanych jednostek nie zobaczymy już nigdy, ale rozpoznanie będzie trwało moment i w efekcie gwarantuje sukces - zajęcie miasta (to się nazywa rozpoznanie bojem).

7. Do utrzymania miast i punktów, w których dostajesz posiłki, znajdujących się daleko od frontu, używaj jednostek piechoty. Oddziałów szybkich szkoda, a piechota nie nadaje się do czego innego (tylko musisz ją podwieźć - inaczej do końca bitwy nie dotrze do miejsca przeznaczenia). Uwzględnij to przy formowaniu armii przed bitwą.

8. Nie wysyłaj ciężkich czołgów i artylerii polowej przodem przez las, bo byle pętak z bazuką zrobi z nich kupę śmiecia. Wprowadzaj te jednostki dopiero wtedy, gdy wiesz gdzie jest przeciwnik i chcesz mu przypiec boczków.

9. Staraj się przede wszystkim opanować te miasta, w których możesz dostać uzupełnienia. W ten sposób Twoje siły rosnąć będą z każdą turą.

10. Kraje neutralne atakuj dopiero wtedy, gdy siły przeciwnika są na wykończeniu na terenie, który masz zająć. Powinieneś dobrze przygotować atak, zbierając sporą armię na granicach takiego kraju, aby przeciwnik jak najkrócej zajmował miasta, przynoszące zazwyczaj sporo punktów.

Jak wygrać będąc w obronie? – 7 i pół dobrych rad

1. Podobnie jak podczas ataku, dobrze zapoznaj się z mapą operacyjną. Zabaw się w jasnowidza i spobuj przewidzieć, którędy pójdzie główne natarcie. Równomierne rozłożenie sił, jak i skoncentrowanie ich w złym miejscu grozi szybką przegraną - na ich przegrupowanie zazwyczaj nie starcza czasu.

2. Nie zapomnij o zniszczeniu artylerii wroga (gdy to możliwe). Jeśli Ci się to uda, kieruj ogień w miasta napastnika, jego punkty uzupełnień i duże kolumny wojsk (z poprawką na ruch oddziałów, jeżeli strzelasz z artylerii polowej).

3. W miastach rozmieszczaj bazuki - są tanie i mają przyzwoitą siłę ognia (800 m - 40 % skuteczności).

4. Opóźniaj marsz przeciwnika. Są 4 sposoby: minowanie mostów, dróg i przejść, zasadzki, wysadzanie mostów i wojna podjazdowa. Minowanie może być wykonane bezpośrednio przez ciebie lub przez saperów. Pierwszy sposób należy stosować, jeśli chcesz zaminować coś blisko frontu. Masz wtedy mało czasu (saperzy potrzebują na zaminowanie 1 turę, i z pewnością rozstałbyś się z nimi zanim wykonaliby rozkaz) i powinieneś kupić miny podczas formowania armii. Drugi, gdy zaminowania wymaga teren odległy od frontu. Pamiętaj, że minować możesz tylko podejścia do mostów, a nie same mosty.

Zasadzki, jak sama nazwa wskazuje, polegają na strzelaniu z miejsc, z których przeciwnik się nie spodziewa (dobry spodziewa się ze wszystkich). Możliwe jest to tylko, jeśli wybrało się tryb LOS View w Scenario Rules. Należy poukrywać bazuki w lasach i za załomami gór (głownie przy drogach) tak, aby przeciwnik zauważył Twoją jednostkę dopiero przejeżdżając koło niej. Wtedy zazwyczaj jest już za późno i jedno pociągnięcie cyngla łokuje wrogi oddział w chmurkach.

Wysadzanie mostów podobne jest do minowania. Jeśli chcesz pozbyć się mostu na tyłach, użyj saperów. Jeśli chcesz to zrobić przed nosem wojsk nieprzyjacielskich, lepiej skorzystać z artylerii.

Wojna podjazdowa dotyczy głównie cięższych wojsk zmechanizowanych: czołgów średnich i ciężkich. Nie jest niczym innym, jak oddaniem strzału podczas fazy ruchu przeciwnika i odjechanie na bezpieczną odległość podczas własnej fazy ruchu. Niebezpieczeńtwem takiej zabawy jest dopadnięcie nieruchawego czołgu przez szybkie wozy pancerne przeciwnika.

5. Zdradzaj swe stanowiska ogniowe tylko w ostateczności. Jeśli stacjonujesz w mieście, poczekaj aż coś wykryje Twą obecność (na przykład na sąsiednim heksie; komputer nie wali w każde miasto artylerią, jeśli nie ma pewności, że coś w nim siedzi). Wtedy nie masz wyjścia i strzelasz, ale staraj się do ostatnlej chwili zdobywać punkty. Siedzenie w lesie lub w mieście osłabia skuteczność ognia przeciwnika o 20%.

6. Jeśli chcesz być pewnym swego pola minowego lub zburzonego mostu, umieść w pobliżu bazukę pilnującą, aby żaden szpetny saper nie próbował rozminować tego, co pracowicie zaminowałeś lub naprawić tego, co tak ładnie zepsułeś.

7. Chcąc mieć pod kontrolą całe pole walki ustaw artylerię polową tak, aby mogła ostrzeliwać teren do 800 m przed Twoimi liniami obronnymi. Wyjątkiem jest sytuacja, kiedy grozi Ci głęboki wyłom w pozycjach, mogący grozić utratą artylerii. Ustaw wtedy działa głębiej, aby wspierały drugą linię.

$$\sum_{n=0}^{\infty}(-1)^n \frac{(\pi/2)^{2n+1}}{(2n+1)!}$$

Po wygraniu kampanii (innego wyniku nie przewiduję) komputer ocenia Twoje i przeciwnika zdolności dowódcze nadając stopień od 1st Lieutnant do General. Ponieważ wygrałeś możesz spodziewać się czegoś od Colonela w górę. Przy okazji otrzymujesz raport, w którym zawarto skuteczność wojsk podczas walki ogniowej, skuteczność artylerii, straty zadane przeciwnikowi i liczbę punktów, na podstawie których przyznano Ci stopień.

Mam nadzieję, że garść tych prostych uwag ułatwi Ci niepomiernie zmagania na frontach Perfect Generala. Na razie jest ich tylko 18 (gdzie edytor scenariuszy?!), ale to wystarczy, aby zrobić pasztet z przeciwnika dowolną ilość razy, niezależnie od tego czy nazywa się Lord Ha-ha czy Scipio. Jeśliby Ci jednak na początku nie szło - nie martw się. Pod Stalingradem było trudniej!

Sir Haszak

1. Arnhem 2. Conflict 3. Genghis Khan 4. Storm Across Europe 5. Hannibal

ARNHEM

– The „Market Garden" Operation

W roku 1985 gra ta została wydana na słynnym komputerze ZX-Spectrum i stała się niepodważalnym klasykiem gier strategicznych na komputerze. Wersja na Amigę ukazała się nieco później i właściwie nie bardzo wiadomo po co. Całość została zrobiona na wzór wersji spectrumowej i niestety nic poza tym. Wygląda na to, że nie chodziło o wydanie gry podobającej się graczowi, ale o pokazanie, że ARNHEM także jest na Amigę.

Tyle gwoli wstępu. Arnhem to najbardziej typowa gra wojenno-strategiczna. Mamy żetony reprezentujące nasze, oraz wraże wojska. Jest mapa terenu na którym przyjdzie nam rozegrać dynamiczne (od 5 minut do kilku godzin) akcje wojskowe. Akcja dzieje się oczywiście podczas olbrzymiej operacji wojsk alianckich pod kryptonimem „MARKET GARDEN". Możemy wybrać aż pięć scenariuszy, przedstawiających akcje które miały miejsce podczas tamtych dni. W grze może uczestniczyć od jednej do trzech osób, sterując odpowiednio siłami militarnymi: Wielkiej Brytanii, Stanów Zjednoczonych, oraz Niemiec. Oprawa graficzna jest żenująca, rozumiem że strategia nie wymaga wyszukanej grafiki, ale niech będzie chociaż tak dobra jak na Spectrum. O muzyce też nie należy wspominać, gdyż jej poziom nie różni się znacznie od grafiki. Na komputerach ośmiobitowych gra była rewelacją, ale na Amidze jest to nieudany zryw w kierunku starych wypróbowanych pomysłów.

STRATEGIUSZ







CONFLICT

– The Middle East Political Simulator

Pewnego pięknego poranka premier Izraela jak zwykle obudził się. I nic by nie było w tym dziwnego gdyby nie to że w pidżamie miał bombę która dostarczyła mu rozrywki na całą resztę życia. Na jego miejsce został natychmiast mianowany nowy premier, oczywiście chodzi tu o Ciebie. Tak mniej więcej wygląda sytuacja, gdy przystępujesz do gry. Gra jest całkiem ciekawą strategią, która wymaga od gracza przede wszystkim myślenia politycznego i to na wysokim szczeblu.

Wierzcie mi że politycy z tamtych terenów mają co robić i na pewno nie głowią się nad tak ważnymi sprawami jak: czy głosować lewą czy prawą ręką (czy obydwoma). Twoim zadaniem jest znormalizowanie sytuacji politycznej na terenach sąsiadujących z Izraelem. Sprowadza się to oczywiście do wyeliminowania sąsiadów z życia politycznego (ewentualnie w ogóle z życia). Nasze stosunki z innymi krajami możemy uprawiać na drodze oficjalnej, poprzez naszych zręcznych dyplomatów, nieoficjalnej, przy pomocą wywiadu, możemy też kontynuować działania polityczne używając sił zbrojnych (zapachniało definicją wojny). Możemy kupować sprzęt wojskowy od różnych tzw. dealer'ów: USA, Wielka Brytania, Francja, oraz gość ze składanym łóżkiem (sądząc po sprzęcie ktoś z dawnych Radzieckich Stanów Zjednoczonych). Jest jeszcze kilka opcji takich jak zabawy z NUKE'ami, czy PROBLEM PALESTYŃSKI, ale o tym kiedy indziej. Oczywiście nasi kontrahenci też czytają gazety i nie zawsze są chętni do sprzedawania czegokolwiek (ech, ta polityka!)

Najprostszym sposobem na wygranie jest szybkie wyeliminowanie małych przeciwników (pomaga w tym szybka rozbudowa sił pancernych) i utrzymanie (tak długo jak to możliwe) dobrych stosunków z Egiptem i USA. Dobrze też robi wybudowanie instalacji do produkcji nuków, chociaż ich użycie raczej nie jest wskazane.

STRATEGIUSZ

GENGHIS KHAN

Każde dziecko (w Mongolii), wie kto to był GENGHIS KHAN (czyt. Dżyngis Han). Był to jeden z wielkich szczęściarzy którym udało się zapanować nad niezłym kawałkiem Świata. Z pewnością był on fenomenem jak na tamtejsze czasy, a i dzisiaj możemy go uznać za doskonałego stratega. Niektórzy złośliwcy mogą powiedzieć, że kiedyś było łatwiej zapanować nad Światem bo ludzie byli głupsi i w ogóle wtedy (przed wojną) to było lepiej. W porządku, niech sobie tak kląskają, a my możemy im wysunąć taki problem. Niech Ci nasi przechwalańscy zasiądą do gry pod tytułem GHENGHIS KHAN i wcielając się w ten sposób w samego Temujin'a dokonają tego samego co on.

Program o którym mowa jest jedną z najlepszych gier strategicznych na Amigę. Niespotykana liczba różnych funkcji, sprawia że sposobów zwycięstwa jest mnóstwo. W grze mamy do wyboru dwa scenariusze: pierwszy to podbój Mongolii, drugi to podbój Świata. O ile w pierwszym przypadku możemy grać tylko Temujin'em, o tyle drugi wariant pozwala nam na grę od jednej do czterech osób z możliwością wyboru jednego z czterech ówczesnych imperatorów, są nimi: GENGHIS KHAN (Mongolia), RICHARD I (Anglia), ALEXIOUS III (Bizancjum), oraz MINAMOTO YORITOMO (Japonia). W obydwu scenariuszach chodzi o to samo, czyli o podbój całego terenu na jakim aktualnie gramy. Rozgrywkę prowadzimy na kilku płaszczyznach, ściśle powiązanych ze sobą. Oto one: Ekonomia, Administracja, Sprawy osobiste, Militaryzm.

Gdybym chciał wymienić wszystkie funkcje programu wraz z objaśnieniami do nich zajęłoby to niezły kawałek pisma, ale na razie mówię dość i obiecuję że w którymś z kolejnych wydań JEST TAKTYCZNIE postaramy się opublikować dokładny opis gry wraz ze strategią.

STRATEGIUSZ

STORM ACROSS EUROPE

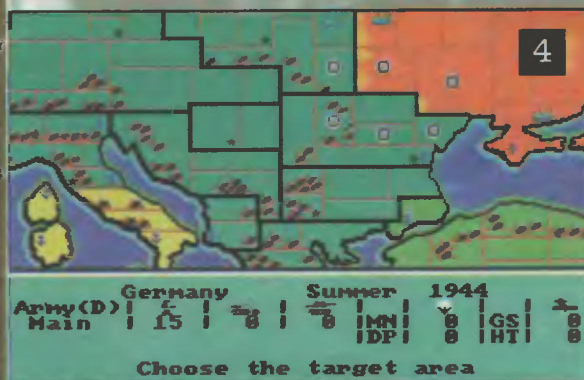
Druga Wojna Światowa jest chyba najbardziej splądrowanym przez gry strategiczne okresem historycznym. Wynika to chyba stąd że jest to jedna z dwóch wojen światowych jakie miały miejsce dotychczas, oraz tego że druga wojna była ciekawsza od pierwszej. Ale z pewnością nie jest to jedyny powód. Gra o której chcę wam powiedzieć jest strategią pozwalającą przystąpić do działań wojennych w okresie 1939-45 rok. Mamy do wyboru sześć scenariuszy, poczynając od Jesieni 1939, do Lata 1944 roku. Każdy ze scenariuszy może być przez nas modyfikowany co urozmaica rozgrywkę. Pierwszy gracz to zewsze Niemcy i są obsługiwani tylko przez człowieka. Siły alianckie, oraz rosyjskie mogą być obsługiwane przez komputer lub też przez dwóch homosapiensów. Nasze działania wojenna rozgrywane będą na terenach całej Europy (stąd nazwa gry). Oprócz tworzenia, przegrupowywania, oraz kierowania naszymi wojskami, możemy jeszcze działać na polu produkcyjnym. Czyli możemy zakładać fabryki, zaludniać tereny w celu powiększenia ich zdolności produkcyjnych. Od strony graficznej mówiąc sczerze zrobiona jest średnio, ale przecież w strategii nie grafika jest najważniejsza. Ogólnie gra prezentuje się dosyć ciekawie i myślę że każdy prawdziwy strateg przesiedzi przy niej chociaż kilka nocy.

STRATEGIUSZ


3



4



4

HANNIBAL

Hannibal i jego stutysięczna wesoła gromada wybrali się pewnego pięknego dnia na wycieczkę. Wzięli słonie, konie oraz miecze w dłonie i poszli w Alpy, zostając pierwszymi alpinistami. Wyszedłszy z drugiej strony tych gór wkroczyli na terytorium państwa rzymskiego, z którym mieli zresztą wojnę. Tak mniej więcej rozpoczęła się w 218 p. n. e. II wojna punicka.

Jak sama nazwa wskazuje wzięli w niej udział Rzymianie i Kartagińczycy. Dla ułatwienia dodam, że na finiszu okazali się lepsi Rzymianie, bijąc Kartagińczyków w 202 p. n. e. pod Zamą. Nie od razu było wiadomo, że wojna przybierze taki obrót. Ty, wcielając się w Hannibala, możesz zmienić bieg historii. Masz w ręku spore atuty: silniejszą armię, słonie (nowinka techniczna tamtych czasów) i własny mózg (mam nadzieję, że nie w ręku).

Pierwszymi rzeczami zwracającymi uwagę są grafika, dorównująca Centurionowi, i nadludzki wysiłek w oddanie realizmu tamtych czasów. O ile grafika umila spędzony czas, o tyle realizm wyrażający się przede wszystkim w odtwarzaniu kampanii dzień po dniu może mniej odpornych zwalić z nóg. Zalecam im zatem przyjęcie pozycji umożliwiającej bezbolesne zaśnięcie.

Wytrwali z pewnością dojdą do pierwszej bitwy (ok 30 minut). I tu rozczarowanie — komputer bije się za nas. Właściwie nie bije, ale systematycznie uszczupla stany ścierających się ze sobą armii. Do nas należy ustawienie szyku na początku walki, a następnie wytrwanie w boju lub wycofanie armii.



5

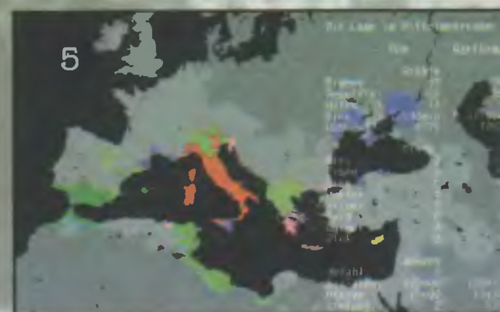


5

Poza wykonywaniem różnych manewrów taktyczno-strategicznych prowadzisz handel, budujesz umocnienia, zdobywasz kolonie. Zupełnie przy okazji dostaje się porcję wiedzy historycznej. Po rozegraniu jednej wojny nie sposób nie pamiętać, gdzie było państwo rzymskie, a gdzie kartagińskie, gdzie wyrosły kolonie greckie, które miasta były znaczące.

Hannibal ma jednak parę wad: monotonię, która jest ceną autentyzmu, wspominany już brak kierowania oddziałami podczas bitwy i niemieckojęzyczną obsługę (dla niektórych może to być zaleta).

Na koniec rzucę garścią uwag strategicznych: z armii głównych wydzielić ze 3 małe armie zbierające ochotników (sporo na Bliskim Wschodzie), armią I iść na Rzym, umacniając po drodze Terraneo i goląc kolonie rzymskie na wybrzeżu (samego Rzymu od razu się nie zdobędzie), armią II odbijać kolonie zdobywane przez Rzym na północy, armią III zebrać siły wokół Carthago i czekać na rzymski desant, umacniając samo miasto; nie atakować miast neutralnych i kolonii greckich (zwłaszcza nieskutecznie). I to by było na tyle!


5

Sir Haszak

The incredibl



Firma Sierra-On-Line kojarzy się przeciętnemu graczowi z grami przygodowymi. Wszyscy znamy przecież King's Quest, Space Quest czy inne podobne gry. Znacznie mniejsza liczba osób zdaje sobie sprawę, iż Dynamix, produkujący głównie (acz nie tylko) symulatory to również jeden z oddziałów Sierry... Cóż programiści też są ludźmi i czasami lubią się zabawić - co w ich przypadku oznacza zapewne zajęcie się tworzeniem zupełnie innego niż dotychczas rodzaju gry...

Czy próbowaliście kiedyś zapalić świeczkę? Wiem, wiem, robi to się za pomocą zapalniczki (lub dwóch drewienek i sznurka), jednak przecież czynność tę można sobie nieco skomplikować, ot choćby po to by wyglądała znacznie bardziej efektownie: na przykład pociągając za sznurek wypuścimy kota z klatki, kot wejdzie na równoważnię, z której stoczy się kula, która... Brzmi znajomo? Tak, najprawdopodobniej każdy z Was zabawiał się wymyślaniem tego rodzaju machin w swej młodości. Ba, czasami ich projekty można spotkać w całkiem poważnych periodykach - na przykład w Wiedzy i Życiu (no, co prawda w charakterze zabawnych ilustracji).

Niestety wszystkie nasze projekty pozostawały jedynie na papierze, głównie z powodu braku czasu i możliwości ich skonstruowania (na poważnie tego rodzaju trudności bywają nazywane niedostatecznym rozwojem technologii). Jednakże nastał wreszcie kres naszych kłopotów - programiści firmy Sierra przypomnieli sobie najpewniej czasy dzieciństwa i



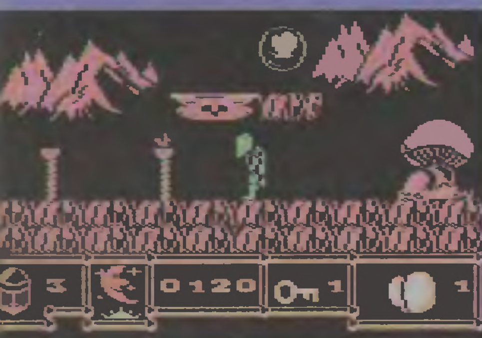
Darkness Hour

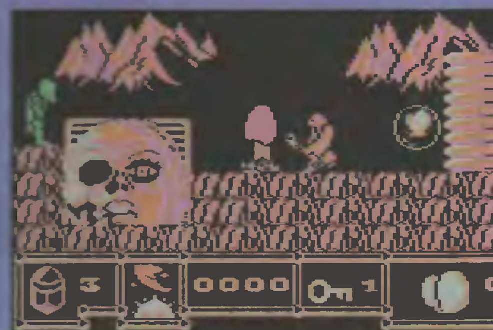
Nadejszła czarna godzina. Jaka by nie była historia do tego przylepiona znalazłeś się w bardzo dziwnym miejscu. Jedyne co możesz stwierdzić, to że jest noc. Zresztą całe szczęście, bo w momencie gdy wstanie świt słonce uruchomi magiczną machinę, a ta przeniesie cię na tamten świat. Nie wiadomo czemu zapuszkowano twoje powabne ciałko w kupę złomu (może masz robić za rycerza?). Gdzieś w tej zbroi znajduje się podręczna huta, wraz z walcownią, które produkują na bieżąco niezbędne ci miecze. Możesz nimi rzucać do woli. Najskuteczniej jednak działają po zetknięciu się z takimi brzydkimi panami, co wymachują jakąś tagą. Samemu nie próbuj nawet się do nich zbliżać, zabiją cię chetnie przy lada okazji.

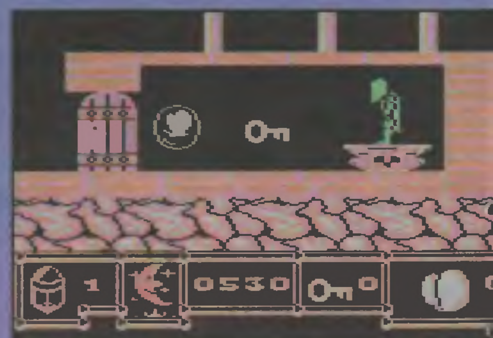
Ktoś bardzo pracowity porozrzucał po całej krainie wiele dziwnych przedmiotów. Wyglądają one mniej więcej jak duże motyle, ewentualnie mózgi. Musisz je zbierać, aby przenieść się w inny rejon tej tajemnej krainy, tam gdzie jeszcze nie wstało słonce. Dla uzupełnienia nastroju wszędzie porozstawiane zostały teleporty w kształcie charakterystycznych platform opatrzonych czaszką. Musisz z nich korzystać aby uratować swoje życie. Podobnie klucze, które jak łatwo się domyśleć pasują do drzwi. O ile wszystkie klucze pasują do drzwi, o tyle żaden z nich nie da się wyjąć. Drzwi po otworzeniu, szast prast, znikają razem z kluczem. Nie próbuj skakać na dziwnie wyglądającą plątaninę czy to roślin, czy czego innego. Efekt będzie opłakany bez względu na to czy będziesz syczał, klął, wierzgał czy rżał. Szlag może cię trafić tylko trzy razy, potem musisz zaczynać całą zabawę na nowo.

U dołu ekranu aktualne informacje przekazuje "deska rozdzielcza". Znajdziesz tam informacje o liczbie dostępnych jeszcze facetów, punktach, liczbie posiadanych kluczy i motylków. Najważniejszy wskaźnik, to okienko pokazujące porę dnia. Jeżeli zawiera ono piękny, rogalikowaty księżyc, to wszystko w porządku. W miarę upływu czasu zamiast księżyca wysuwać się będzie pyzate słoneczko. Jeśli zajmie ono swą promienną twarzyczką całą ramkę, kończysz zabawę niezależnie od tego jak mocno się zapienisz.

Gdy zbierzesz już wszystkie motylki potężna siła rzuca tobą (nie, nie o ścianę) na następny poziom. Zabawa zaczyna się od nowa. Gdy rozkradniesz już wszystko na

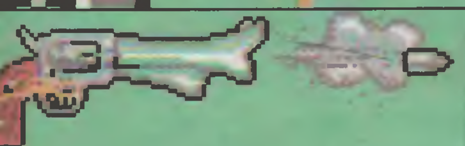


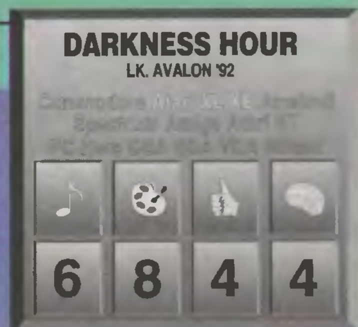




e MACHINE







wszystkich poziomach możasz rżeć, płakać i robić wszystkia inne rzeczy, bo ukaże ci się napis CONGRATULATIONS i możesz z dumą wyłączyc komputer.

Grafika, chociaż nie najpiękniejsza, jest zrobiona ze smakiem. Sama gra, może nieco prymitywna, klasyfikuje się w dolnej strefie stanów średnich, czyli niezbyt wysoko, w ocenie. Najpoważniejszym mankamentem jest animacja postaci. Rycerz skacze jakby chodził po księżycu i grawitacja kończyła się u góry ekranu. Ponadto wygląda bardziej jak zamaskowany bandyta z dzikiego zachodu niż gdyby nosił zbroję. Gra warta jest zobaczenia ze względu na ciekawy, dobrze wykonany wystrój i wygląd graficzny.

Mr Undefined

stworzyli symulator - zestaw łamigłówek czyli The Incredible Machine.

Idea gry jest bardzo prosta. Otrzymujemy pewne zadanie do wykonania (na przykład: "wrzuć piłkę do kosza", czy też "zapal świeczkę") oraz pewną liczbę elementów, które możemy wykorzystać (o tym za chwilę). Niektóre części naszej machiny potrzebnej do wykonania postawionego przed nami zadania są już umiejscowione na ekranie i ich położenia nie można zmienić. Inne natomiast widoczne są w małym oknie po prawej stronie ekranu skąd możemy przenosić je myszką i manipulować włączając do maszyny - za pomocą ikon obrazujących element obracać go i czasami zmieniać inne jego parametry, na przykład długość. Liczba i rodzaj dostępnych nam części jest zależna od realizowanego właśnie zadania, jednakże ogólnie można podzielić je na dwie grupy: te które "przybijamy" do ściany, dzięki czemu nie zmienią potem swego położenia i na te, które ulegają wpływowi sił grawitacji i wyporu, w zależności od swej gęstości wznosząc się (takie na przykład balony) lub też opadając (czego dobrym przykładem jest kula armatnia).

Elementy służące do realizacji naszych idei są przeróżne. Przede wszystkim dostępne bywają wszelkiego rodzaju podstawki w rodzaju murków, rurek i równi pochyłych. Możemy również wykorzystywać maszyny proste - na przykład dźwignie i krążki (przez które przeciągamy liny doczepione do innych elementów). Mamy do dyspozycji wszelakie ciała spadająco-toczące się, czyli kule bilardowe, armatnie, a nawet piłki do koszykówki. Aby nasza machina nie pozostawała zbyt monotonna, twórcy programu pomyśleli o silnikach - najprostsze są maszyny poruszane przez zwierzęta (taki na przykład chomik w kołowrotku - aby zmusić go do biegu, trzeba go czymś przestraszyć), jednak mamy do dyspozycji również silniki elektryczne, generatory energii elektrycznej, a nawet silniki wiatrowe (oczywiście wiatr musimy sobie wytworzyć samu, ot choćby za pomocą miecha kowalskiego). Czasami niezbędne staje się wykorzystanie baterii słonecznych, oświetlanych lampką czy latarką, które to źródła światła mogą być także użyte do zapalenia ognia - po skupieniu światła ustawioną obok soczewką. Dysponujemy także dosyć pokaźnym arsenałem - pistolety, armaty, a nawet rakiety (co prawda nie balistyczne i wykorzystywane najczęściej w charakterze wyciągarki lub zapalarki).

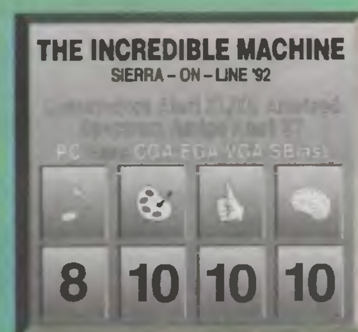
Z tak wielu elementów można było skonstruować wiele niedokończonych machin - tak więc mamy 87 różnych zadań do rozwiązania, przy czym aby przejść do następnego, należy przedtem rozwiązać wszystkie poprzednie. Osoby wybitne i genialne mają możliwość zdefiniowania (czy też raczej skonstruowania) własnych zadań, wraz z parametrami otoczenia takimi jak grawitacja czy ciśnienie powietrza, aby potem napawać się nieudolnością bliźnich...

Gra dopracowana jest właściwie pod każdym względem, działa w wysokiej rozdzielczości karty VGA (czyli w szesnastu kolorach), który to tryb wydaje się najbardziej odpowiedni dla tego typu gier. Muzyka umila nam najcięższe potyczki z inteligencją twórców gry, co ciekawe możemy regulować jej głośność z głównego menu.

Gorąco polecamy tę grę wszystkim tym, którzy mają naprawdę dużo wolnego czasu i nie muszą jutro (pojutrze itd.) wstać do pracy.

Alex & Gawron









Willy Beamis









THE ADVENTURES OF WILLY BEAMISH

cz. I

Jest to gra po prostu bardzo sympatyczna. Wcielasz się w postac tytułowego bohatera, nastolatka rozrabiaki. Wszystko zaczyna się w szkole podstawowej Carbuncle, gdzie Willy przysypia podczas przemówienia Dyrektora Fricka. Horny, żaba Williego wyskakuje z plecaka i zabiera Dyrektorowi perukę. Za ten numer właściciel musi odpokutowac odsiadką w klasie Pani Glass. Celem gry jest zdobycie funduszy na wejście i wygranie dorocznych mistrzostwa gier komputerowych Nintari. Przez cały czas gry przewija się drugi wątek. Leona Frumpton, właścicielka fabryki Tootsweet oraz Lois Stoole, prezes Związku Zawodowego Hydraulików spiskują by zdobyc władzę nad miastem. Mocną stroną gry jest jej wielotorowość, do celu można dojść różnymi drogami i niekoniecznie trzeba rozwiązać wszystkie zagadki by ją ukończyć. Poniżej przedstawiam jedną z możliwych dróg do chwały.

SZKOŁA PODSTAWOWA
CARBUNCLE (PRELUDIUM)

Willy odsiaduje karę w klasie u pani Glass, za wcześniejsze wybryki na auli szkoły. Dowiaduje się że jego świadectwo zostało wysłane do domu. Jego troja z muzyki na pewno nie zachwyci jego ojca, a juz na pewno nie pomoże w otrzymaniu $2, 500 wpisowego na konkurs Nintari. Gdy żaba Williego, Horny niespodziewanie wyda odgłos pani Glass zażąda wyjaśnienia. Odpowiedz "Oh, to tylko moja żaba" poczytana zostanie jako zniewaga i Willy zawędruje do dyrektora, pena Frick'a. Najbezpieczniej jest się tu nie wymądrzać i oddać perukę dyrektora bez targowania się. Po tym zdarzeniu Willy wróci do klasy.

Teraz 'stara jędza' prosi Williego i jego kolegów z klasy, Chubblego i Carmine'a o napisanie wypracowania na temat planów spędzenia wakacji. Pilny uczeń zepewne nie ruszyłby się z miejsca i sumiennie wykonywał zadanie, ale szansa wcześniejszej ucieczki ujawnia się wkrótce, jako że nauczycielka zasypia nad swoim biurkiem.

Carmine i Chubby zaczyneją ostrzeliwać się osiinionymi kulkami papieru, a Willy po cichu może się wydostać z klasy. Korytarz jest pilnowany przez nauczyciela WF, trenera Beltz'a i jeśli Willy ma przedostać się dalej będzie potrzebował przepustki (hall pass) albo rozsądną atrapę. Aby sfałszować przepustkę do wolności otworz stolik Williego, następnie użyj białej kredki (white crayon) na drewnianym kwadraciku (wooden block). Wykonaną przepustkę włóż do plecaka. Gdy nauczyciel juz zaśnie cicho wyjdź przez drzwi.

Teraz wybierz któreś wyjscie, zanim do niego dojdziesz przyuważy cię dyzurujący nauczyciel i spyta dokąd idziesz. Wszystkie odpowiedzi spowodują, że trafisz do toalety, czy to w wyniku wyboru własnego, czy tez by umyc ręce po wykonaniu obowiązkowych pompek. W szalecie Willy po raz pierwszy spotka Spider'a, chłopaka który wyżywa się na słabszych. To jest cena jaką Willy musi zapłacić ze wcześniejsze wymykanie się ze szkoły. Trzeba coś szybko wymyslić żeby nie zostać mokrą plamą na ścianie. Najlepiej dać Spiderowi ręczną grę komputerową na odczepnego. W sumie nic się nie stanie jak zrobi inaczej, conajwyżej wróci via gabinet lekarski do klasy.

W końcu Willy wydostaje się ze szkoły i jedzie na swojej deskorolce do domu. Koniec szkoły, zaczyna się zabawa!

DOM WILLIEGO
PIĄTEK PO POŁUDNIU
(DZIEŃ 1)

Przy drzwiach wejściowych do domu, w miejscu na listy Willy zauważa swoje świadectwo. Willy powinien oprzeć się pokusie i zostawić świadectwo. Inaczej ojciec się wścieknie przy kolacji i Willy może wylądować w szkoie dla kadetów, w najlepszym przypadku zwiększa się poziom kłopotów (troublemeter). Skoro już Willy jest w domu, warto sprawdzic co się dzieje u memy, do której w grze odnosi się nieformalnie jako Shiela. Gdy Willy przekracza próg domu pojawia się duch dziadka (Grandpa) i ostrzega że coś dziwnego dzieje się w mieście Frumpton. Wewnątrz Willy powite swojego wiernego przyjaciela, psa Duffy. Powinieneś korzystać z każdej okazji do zajęcia się zwierzakiem, inaczej może uciec i zostać schwytanym przez hycla, rozkopać ogródek w poszukiwaniu kości lub pogryźć meble, co zawsze kończy się źle dla Williago.

WILLY BEAMISH
SIERRA – ON – LINE '91











Dobrze jest spacyfikować kundla od razu biorąc go na spacer.

Willy może posłuchać zabawnych wiadomosci zostawionych na automatycznej sekretarce, tylko dwie dotyczą go osobiscie. Wchodząc do kuchni zostanie przywitany przez matkę, Sheilę. Oczywiście musi wykonać pańszczyznę. Mimo psotnych chęci nie naieży używać huśtawki do wprowadzenia siostry na orbitę. Przy obieraniu warzyw, mimo ostrzeżeń mamy, Willy zacina się nożem. Dla mistrza władania joystick'iem to mogłoby się przerodzić w dramat, więc powinien od razu zabrać się do opatrzenia palca. Wejdź na pierwsze piętro i znajdź łazienkę. Użyj znajdującego się w szafce środka dezynfekującego (Germ away) oraz bandaża (bandaid).

Podczas pobytu na piętrze Willy może zrobić wiele rzeczy, ale powinien wrócić do jadalni do godziny 18: 00, by się nie spoźnić na obiad. Jeżeli pójdzie na stryszek może pobawić się zestawem miniaturowych kolejek taty. Ale ostrożnie ze zwrotnicami, zepsucie drogiego zestawu wpakuje Williego w kłopoty. Można iść również do pokoju starszej siostry i przesunąć skalę wagi o 30 funtów in plus. Lepiej nie dotykać jej pamiętnika.

Przy obiedzie okazuje się ze ojciec zamiast dostać pozycje wicedyrektora w firmie zostaje zwolniony z pracy. Gdy ogiąda świadectwo Williego, zabiera mu klucz do jego Nintari i da na przechowanie Tiffany przez następny tydzień. Żeby wygrac konkurs, Willy musi wymanewrować złośliwą siostrę i odzyskać klucz. Podczas obiadu rodzina obejrzy rekiamy telewizyjne oraz krótką scenkę w innym miejscu w mieście.

Po obiedzie wejdź do stołowego i porozmawiaj z ojcem. Podejmij się koszenia trawnika za $2. 00. Wkrótce mama poprosi Williego żeby zaniósł szampon siostrze. W łazience Tiffany siedzi w wannie. Daj siostrze szampon, następnie sterroryzuj ją swoją żabą, by wziąć leżący na szafce klucz od Nintari. Willy powinien zdążyć poćwiczyć przed godziną 20: 00. W swoim pokoju użyj klucza na grze, weź przy okazji słoik z muchami i idź spać.

DOM WILLIEGO, WAROWNIA, PIZZERIA - SOBOTA (DZIEŃ 2)

To pierwszy dzien wakacji! Dołącz do rodziny przy śniadaniu w jadalni. Nie bądź żyłą i nakarm siostrę oraz psa. W telewizji zobaczysz konkurencję w konkursie skoków żabich, Turbofroga. Po śniadaniu wymyj samochód, dzięki czemu zarobisz dodatkowe $5. 00. Następnie idź zobaczyć się ze swoją paczką w warowni (tree fort). Spotkasz tam Perriego i Danę. Jest tu także żabka płci pięknej, Gigi. Weż komiks który ci zwróci Dana (Biffo-man comic book). Horny dostrzega Gigi, wszyscy zaś zauważają jak podniecona żaba dalej skacze. Rozmowa zbiega na temat żabich skoków i jeśli Willy będzie delikatny może nakłonić Danę, by Gigi również wzięła w nim udział. Dana ma darmowy kupon i zaprasza wszystkich na pizzę.

W pizzerii daj fotografowi $1. 00 za zdjęcie. Trochę później jedzenie powoduje niechciany efekt uboczny i Willy puszcza głośnego bąka. Przyjaciele śmieją się, gdy Willy próbuje zwalić winę na kogoś innego. Natomiast nie tak wesoły jest Spider i od razu chwyta Williego, powiedz mu że czujesz drugą salwę i musisz dostać się do łazienki. Tam spotkasz malarza, który właśnie wylał resztki łatwopalnej farmy do toalety. Nalepił też znak 'Nie palić' na lustrze. Oczywiście weź go i wyrzuć do śmietnika. W pewnym momencie wpadnie Spider i zażąda czegoś z twojego plecaka. Daj mu komiks i nakłoń by przeczytał go w toalecie. Tutaj nastąpi nieinteraktywna scenka jak Spider po zapaleniu peta wylatuje w powietrze.

W warowni rozmowa znowu wraca do tematu skoków i paczka wędruje do parku. Tu możesz kupić 'Slam Dunk' colę. Daj trochę Horniemu i obserwuj efekty. Mimo że Horny dosłownie fruwa, to nie można będzie wykorzystać tego na konkursie, bo sędzia wykryje doping. Możesz zaaplikować żabie trochę much ze słoika. Czas najwyższy wracać do domu.

Zanim to zrobisz powinieneś zajrzeć do Olde Towne. Podejdź do stoiska niedaleko fontanny i daj sprzedawczyni fotografię zrobioną w pizzerii oraz $5. 00. Otrzymasz koszulkę z nadrukiem. Willy powinien też obejrzeć automat loteryjny obok stoiska i wziąć los który w nim znajdzie. Idąc do domu obejrzysz wesołą scenkę z pierwszej lekcji jazdy samochodem swojej siostry.

User Jama

(ciąg dalszy za miesiąc)



Gdy zobaczyłem pierwszy raz tę gierkę, wydawało mi się że jest to jeden z kiepściejszych symulatorów lotu. Po kilkudziesięciu minutach gry wiedziałem jednak, że gra jest w porządku. Nie jest to bynajmniej żaden symulator, tylko kawał porządnej strzelanki. Gdyby miała lepszą grafikę, stałaby się zapewne jedną z najlepszych gierek tego typu, jakie świat widział. Grafika jest jednak taka sobie, ponieważ gra została dosyć wiernie przeniesiona z konsoli, bez żadnych ulepszeń. Tło wykonane jest za pomocą grafiki wektorowej, natomiast wszelkie obiekty latające i naziemne, to "zwykłe" sprity, animowane za pomocą dosyć szybkiego ZOOMING'u. Dobrze zrobiona jest oprawa dźwiękowa. Sample głosu z bazy, oraz komputera są całkiem realistyczne.

Przystępując do gry wcielamy się w postać pilota eksperymentalnego myśliwca A8M5 MkII "ZEEK", który został rzucony w sam środek frontu (trochę brutalny sposób wypróbowania nowego sprzętu). Mamy do wykonania kilka misji, zależnie od wyboru poziomu trudności. Misje polegają na zestrzeleniu odpowiedniej liczby wrogich jednostek w danym czasie. Uzbrojeni jesteśmy w karabin typu M41-A1 VULCAN INTERNAL GUN, oraz dwa rodzaje rakiet: AIM-450 WYVERN MISSILE i AIM-590 DRAGON FLY MISSILE. Poza konwencjonalnym silnikiem odrzutowym, nasz wspaniały myśliwiec jest wyposażony w dopalacz typu SST TF Turbo Fan Engine 40-P-314, dzięki któremu możemy osiągać bardzo duże prędkości. Niestety nie należy go używać zbyt często, gdyż pożera on ogromne ilości paliwa. Jak w każdym nowoczesnym myśliwcu masz do dyspozycji komputer pokładowy, który podaje Ci takie informacje jak: liczba obiektów do zestrzelenia, liczba już zestrzelonych obiektów, czas jaki Ci pozostał do wykonania misji, ilość posiadanego paliwa, rakiet, pocisków, stan fizyczny samolotu i inne duperele.

G-LOC

WYPRZEDAŻ NUMERÓW ARCHIWALNYCH

Bajtek	1990	X		3-4		X		X		X		X	
		X				X		X		X		X	
	1991	1	X	3	4	X	6	7	8	9	10	11	12
			X			X							
	1992	X	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
		X											
	1993	1	2	3	4	5	6	X	X	X	X	X	X
					X	X	X	X	X	X	X	X	X
CA	1992	1	X	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
			X										
	1993	1	2	3	4	5	6	X	X	X	X	X	X
								X	X	X	X	X	X
TOP SECRET		11	X	13	14	15	X	X	X	X	X	X	X
			X				X	X	X	X	X	X	X
MOJE ATARI		X	2	X	4	5	6	7	X	X	X	X	X
		X		X					X	X	X	X	X

☐ **w przypadku niemożliwości realizacji zamówienia, deklaruję udział w loterii**

Imię: ....

Nazwisko: ....

....

Adres: ....

....

....

KOSZTY WYSYŁKI:

1 numer - 4000 zł
2-5 numerów - 6000 zł
6 i więcej numerów - 10000 zł

Razem: ☐ **egz. za:** ☐ **zł**

+ koszt wysyłki: ☐ **zł**

DO ZAPŁATY: ☐ **zł**

- zielony - egzemplarze po 8.000 zł
- niebieski - egzemplarze po 10.000 zł
- różowy - egzemplarze po 12.000 zł
- czerwony - egzemplarze po 15.000 zł
- X - tych numerów nie posiadamy

W lewej części kuponu zamieszczona została lista wszystkich numerów czasopism, jakimi dysponujemy. Egzemplarze wyczerpane oznaczone są krzyżykiem. Dla każdego z numerów, który pragną Państwo zakupić, trzeba w wolnej kratce wpisać liczbę żądanych egzemplarzy.

Kolor pola określa cenę pojedynczego egzemplarza. Na zielono oznaczone są numery po 8.000 zł, na niebiesko po 10.000 zł i na czerwono numery po 12.000 zł. Na koniec należy w żółte pola wpisać całkowitą liczbę egzemplarzy i ich sumaryczną wartość. Wyliczona kwota powinna zostać powiększona o koszty wysyłki według danych zawartych w środkowej części kuponu.

Do tak wypełnionego kuponu należy jeszcze wpisać dane osoby zamawiającej i wysłać go na adres redakcji wraz dowodem wpłaty (lub jego kserokopię) wyliczonej sumy pieniędzy.

Ponieważ posiadany przez nas zapas numerów zmniejsza się, może zaistnieć sytuacja niemożliwości realizacji całości lub części zamówienia.

W takiej sytuacji proponujemy dwa rozwiązania. Pierwsze, to zwrot pieniędzy przekazem pocztowym. Drugie, to prosta loteria fantowa na następujących zasadach:

Jeśli z zamówienia nie można wysłać jednego lub dwóch numerów, to kwota im odpowiadająca zostaje przekazana do "skarbonki". Po upływie kwartału za wszystkie pieniądze dokonamy zakupu drobnych akcesorii komputerowych i rozlosujemy je wśród uczestników loterii. Zwycięzcy otrzymają nagrody (wyniki losowania opublikujemy w Bajtku), a wszyscy pozostali zostaną skreśleni z listy graczy.

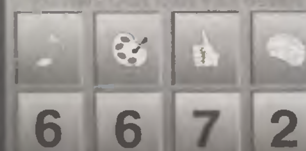
Prosimy zatem osoby zainteresowane loterią o zaznaczenie tego faktu w górnej części kuponu. Jeśli deklaracja nie zostanie złożona lub będzie brakować więcej niż dwa numery, to zwrot gotówki nastąpi automatycznie.

Pieniądze prosimy wpłacać na konto:
Bank Agrobank S.A., Warszawa
ul. Grochowska 262, rachunek nr 470005 - 1834 - 131

Wypełnione kupony wraz z dowodem wpłaty prosimy wysyłać na adres:
Spółdzielnia Bajtek, ul. Rapperswilska 12,
03-596 Warszawa - z dopiskiem na kopercie RETRO.

G-LOC R-360

US GOLD '91/92



Poza dostarczaniem informacji komputer obsługuje tzw. system naprowadzania rakiet. Aby rakieta została naprowadzona na cel, należy obiekt złapać w celownik. Zostanie on wtedy zaznaczony białym kółkiem. Następnie należy go utrzymać w takim położeniu, aż komputer oznajmi radosnym "FIRE!!! ", oraz znaczkiem LOCK ON, że możemy odpalić rakietę.

Widok z kokpitu nie jest jedynym. W momencie gdy wrogi myśliwiec siądzie nam na ogonie, przełączymy się na widok zza tegoż myśliwca. Widzieć będziemy wroga oraz nasz samolot z tyłu. Musimy unikając morderczych strzałów wroga uciec mu z celownika. Najlepszym sposobem jest robienie różnych dziwnych ruchów we wszystkich kierunkach.

Na najtrudniejszym poziomie (HARD), mamy do wykonania aż 16 misji, przy czym po pierwszych ośmiu lądujemy na lotniskowcu, w celu zatankowania paliwa. Ten sam manewr wykonujemy po 12 misji. Lądowanie na lotniskowcu jest bardzo proste. Kierunek w którym należy skręcić aby wylądować wskazywany jest przez strzałki. Po 16 misji lądujemy na lotnisku gdzie czeka na nas niespodzianka. Warto ukończyć poziom najtrudniejszy chociażby z tego powodu że na łatwiejszych poziomach nie ma całego zakończenia. Pewnym urozmaiceniem lotu na otwartej przestrzeni są misje wymagające od nas przelotu wewnątrz kanionu.

Gra jest w sumie prosta, ale wciąga. Bardzo szybka akcja, co

$$\pi^{\int_0^{\pi/2} \ln \operatorname{tg} x \, dx}$$

chwila ostrzegający o niebezpieczeństwie komputer, szum silnika, smugi odpalonych rakiet to wszystko tworzy specyficzną atmosferę morderczej bitwy w powietrzu. Za to chyba najbardziej podoba mi się ta gra.

EMILUS











DOGFIGHT

Po klasycznym symulatorze Harriera, o którym pisaliśmy w poprzednim numerze, Microprose wydał grę Dogfight. Jest to również symulator lotu, ale skonstruowany zupełnie inaczej, niż wcześniejsze produkty firmy.

Najważniejsza różnica dotyczy samolotu, jakim się lata. W większości gier (z kilkoma, dość istotnymi wyjątkami) jest to jedna maszyna, której wszelkie możliwości i parametry zostały skopiowane tak dokładnie, jak tylko było to możliwe. Dogfight oferuje spory wybór maszyn, w każdym wypadku w dość pobieżny sposób traktując obsługę przyrządów pokładowych, za to zwracając uwagę na możliwości techniczne samolotu i jego osiągi. W efekcie nie ma wielkiej różnicy w obsłudze Sopwith Camel'a z Pierwszej Wojny Światowej i współczesnego F-16A Fighting Falcon'a — w tym drugim używa się może trzech klawiszy więcej do wyboru uzbrojenia i wyrzucania flar i folii. Cała reszta — sterowanie lotem i silnikiem — pozostaje bez zmian. Zupełnie inaczej wygląda samo latanie — o ile Camel rozwija prędkość maksymalną rzędu 170 km/h, a każda próba szybkiego nabrania wysokości kończy się przeciągnięciem samolotu, F-16A rusza z kopyta pionowo do góry z prędkością blisko dwóch machów.

Dogfight, oprócz tego, że daje do naszej dyspozycji sześć różnych samolotów, pozwala jakby grać w trzy różne gry. Pierwsza, najprostsza, to pojedynki jeden na jednego — np. Messerschmitt Bf109E vs MkII Supermarine Spitfire. Druga część to misje, w których trzeba wykonać określone zadanie — unieszkodliwić cele naziemne, rozbić wyprawę bombową albo ochronić własne lotnisko. Do swojej dyspozycji mamy wówczas nie tylko własny samolot, którym lecimy, ale także kilka innych maszyn, którym przydzielamy zadania w trakcie planowania misji. Trzecia część to What-If — wybieramy samolot, którym lecimy my (np. Harrier FRS. 1) i samolot przeciwnika — np. Fokker DR1, po czym rozpoczynamy pojedynek, w którym siły wcale nie muszą być wyrównane, jak w części pierwszej. Tu również mamy do swojej dyspozycji pojedynki po drucie — po połączeniu dwóch komputerów kabelkiem (bezpośrednio, lub przez modem) możemy próbować dokopać w powietrzu najlepszemu koledze, siedzącemu za klawiaturą (?) drugiego samolotu.

Do dyspozycji pilota jest dwanaście różnych samolotów, związanych z sześcioma różnymi konfliktami, jakie miały miejsce od czasu skonstruowania pierwszego samolotu przez braci Wright. Są to:

WWI — pierwsza Wojna Światowa: Sopwith Camel i Fokker DR1 Triplane; misje odbywają się w północnej Francji.

WWII — Druga Wojna Światowa. Bitwa o Anglię: Spitfire i Messerschmitt, misje polegają na obronie (lub atakowaniu) brytyjskich instalacji obronnych nad Kanałem LaManche.

Korea: North American F-86E Sabre i MiG-15; misje odbywają się między Kimpo i rzeką Yalu.

Wietnam, 1968: McDonnell Douglas F-4J Phantom II i MiG-21F Fishbed; misje odbywają się nad Hanoi i Haiphongiem.

Falklandy, 1982: British Aerospace Sea Harrier FRS. 1 i Dassault Breuguet Mirage IIIE; misje odbywają się w przestrzeni powietrznej nad Falklandami i polegają na ochronie (lub niszczeniu) brytyjskich okrętów i niszczeniu (lub ochronie) argentyńskich instalacji obronnych.

Syria: General Dynamics F-16A Fighting Falcon i MiG 23S Flogger B; misje odbywają się nad doliną Bekaa, Bejrutem i wzgórzami Golan.

Przed rozpoczęciem misji planujemy zadania, jakie mają wykonać poszczególne maszyny, którymi dysponujemy, zgodnie z krótkim wprowadzeniem wyświetlanym na ekranie. Każdy samolot może atakować, bronić, albo patrolować jakiś obszar, lub wspomagać wykonanie jakiejś akcji. Po przydzieleniu zadań i wyborze uzbrojenia (walka powietrzna, atak naziemny, mieszane) pozostaje już tylko start (w niektórych misjach od razu znajdujemy się powietrzu) , latanie i strzelanie — do momentu, w którym na ekranie pojawi się komunikat "Mission objectives achieved". Teraz już nie trzeba nawet lądować — wystarczy nacisnąć esc, by dowiedzieć się, co się udało, a co nie.

Tyle o tym, co jest — teraz o tym, jak to zostało zrealizowane. Zacznijmy od latania. W skrócie — lata się łatwo i przyjemnie. Nawet lądowania nie sprawiają specjalnego kłopotu, zwłaszcza w przy-

DOGFIGHT
MICROPROSE '93



7	9	7	5

padku samolotów z I Wojny Światowej. Zestrzeliwanie przeciwników — z tym bywa już różnie. Na sprzęcie z obu wojen światowych można wygrać praktycznie każdy pojedynek, znacznie trudniej jest nad Koreą — samoloty są tam dużo szybsze i zwrotniejsze, co utrudnia złożenie się i oddanie celnego strzału. Poczynając od Wietnamu mamy do swojej dyspozycji rakiety i nasze szanse zwycięstwa znów wyraźnie rosną. Umiejętności pilota zaszytego w program nie są rewelacyjne, toteż dla wytrawnych asów przestworzy komplet zwycięstw na wszystkich możliwych maszynach nie powinien przedstawiać większego problemu.









Nieco ciekawiej prezentują się misje, choć i tutaj wymagania stawiane przez program nie są zbyt wysokie. Trudność polega jednak nie na tym, że ciężko jest zestrzelić wrogi samolot, ale na tym, że zajmuje to czasem sporo cennego czasu, w ciągu którego inne maszyny mogą wykonać zadanie które mieliśmy uniemożliwić. Tak to wygląda podczas pierwszej przymiarki — po kilku próbach udaje się bowiem znaleźć taką taktykę, która daje gwarancje zwycięstwa. Żeby nie być gołosłownym — w pierwszej wojnie światowej moją taktyką jest związanie wszystkich startujących niemieckich samolotów walką przez pozostające do dyspozycji samoloty brytyjskie. Kiedy nie ma już komu bronić celów naziemnych i balonów obserwacyjnych ich zniszczenie jest fraszką, nieco trudniej jest z Zeppellinami, ale nie są to trudności poważne. W czasie drugiej wojny można wysłać wszystkie brytyjskie samoloty do obrony wyznaczonych celów, a samemu zestrzelić nad kanałem trzy Junkersy.

W trzeciej części gry można się przekonać, że zestrzelenie Miragem Fokkera jest niezwykle trudne, gdyż nie da się użyć rakiet, a trafienie w bardzo zwrotny choć wolny cel z działka wcale nie jest łatwe. Oprócz walki z komputerem mamy tu do swojej dyspozycji możliwość walki z żywym przeciwnikiem po drucie. Niestety, zastosowana w grze szybkość transmisji danych (2400 bps) jest nieco za wolna, i podczas przeprowadzonych przez nas prób samoloty na ekranie latały żabką, co znacznie zmniejsza atrakcyjność walki.

Przyznam, że w pierwszej chwili Dogfight bardzo mi się spodobał, jednak ze względu na ograniczoną "inteligencję" komputerowego pilota i stosunkowo niewielką atrakcyjność i różnorodność zadań taktycznych podczas misji gra szybko mi się znudziła. Nie znaczy to wcale, że odradzam ją wszystkim chętnym — miłośnicy latania mają zapewnione dwa, trzy tygodnie dużej frajdy, zanim okaże się, że gra nie im już nic więcej do zaoferowania.

Robaquez

Myśliwce

Od samego początku historii wojny powietrznej myśliwce i ich piloci stanowili elitę sił powietrznych, choć najważniejsze z punktu widzenia taktycznego i strategicznego zadania wykonują inne samoloty.

Podczas pierwszej wojny światowej nie było jeszcze podziału na samoloty myśliwskie, szturmowe i bombowe. Samolot był tym lepszy, im większą mógł rozwijać prędkość i im bardziej był zwrotny. Ich pilotom wystarczał jeden lub dwa karabiny strzelające przez śmigło, odkryta kabina, dwa lub trzy płaty no i dobry, mocny silnik. Po niebie ścigały się całe eskadry Fokkerów DR I, Albatrossów D 2 i Sopwith "Camel".

W czasie drugiej wojny światowej pewne elementy maszyny myśliwskiej uległy zmianie. Typowy myśliwiec tamtych czasów kojarzył się z wysmukłym kadłubem, chowanym podwoziem i zakrytą kabiną pilota. Samoloty latały trzy-cztery razy szybciej niż dwadzieścia lat wcześniej. W skrzydłach montowano od czterech do dwunastu karabinów i działek 20 mm. Znaczenia nabrały takie osiągi jak prędkość wznoszenia pionowego, pułap maksymalny czy zasięg operacyjnego działania. Walka często sprowadzała się do nagłego ataku na nieprzyjaciela od strony oślepiającego słońca, z przewagą wysokości i prędkości. Boje między sobą toczyły głównie niemieckie Messerchmitty Me-109 i angielskie Supermarine Spitfirey. Były to najlepsze i najpopularniejsze myśliwce tamtych czasów. Oprócz nich latały Hurricany, Mustangi i Focke Wolfy.

Potem przyszła kolej na samoloty odrzutowe. Ich sylwetka zasadniczo nie uległa zmianie. Jedynie Rosjanie wprowadzili nowy kształt samolotu - "latająca rura" (Migi 15, 21). Nadal trwała pogoń za prędkością. Odkrycie reguły pól na początku lat 50 i coraz to mocniejsze silniki spowodowały, że samoloty nierzadko zaczęły przekraczać dwukrotną prędkość dźwięku, np. F-104 Starfighter. Wzrosła też blisko dziesięciokrotnie prędkość wznoszenia pionowego (do około 280 m/s). Ale w pewnym momencie śrubowanie maksymalnych prędkości skończyło się. Szybkie samoloty były bardzo mało zwrotne, po za tym po barierze dźwięku pojawiła się nowa, znacznie trudniejsza do pokonania - bariera cieplna. Zmieniło się uzbrojenie. Karabiny i działka przeniesione ze skrzydeł do kadłuba, zaczęły spełniać drugorzędną rolę - strzelały po prostu za wolno. Zdarzało się, że przeciwnik przelatywał między kolejnymi pociskami serii. Zaczęto więc stosować uzbrojenie rakietowe. Dzięki podwieszanemu wyposażeniu, myśliwiec stał się samolotem uniwersalnym, zdolnym do bombardowania, zwiadu lub do wsparcia pola walki. Zostały usprawnione systemy celowania, lokalizacji i wykrywania. Zdalnie sterowane rakiety nikogo już dzisiaj nie dziwią. Do użytku wprowadzono fotele katapultowane, bez których opuszczenie szybko lecącego samolotu jest niemożliwe. Eksperymentuje się teraz nad nowymi kształtami i profilami skrzydeł, nad układem "kaczki" - usterzenie poziome przed skrzydłami, wprowadzono zmienną geometrię skrzydeł (F-14 Tomcat, Tornado). Prowadzone są też prace nad pionowzlotami (BEa Harrier).

Dziś królują na niebie lekkie myśliwce, potrafiące wykonać każde zadanie o każdej porze dnia i nocy (F-16 Fighting Falcon, MIG 23 i 29). Posiadają one sterowane przez komputery systemy sztucznej stabilności lotu, co daje im bardzo dużą zwrotność. Przyszłość należy jednak do samolotów niewykrywalnych przez radar, takich jak F-117A, lub do maszyn nie wymagających rozbudowanego lotniska i długiego pasa startowego, takich jak Harrier.

Simon & Robaquez

Jak latać, żeby nie spaść

W powszechnej opinii, utrwalanej przez symulatory samolotów bojowych, pilot większość czasu w locie spędza na pojedynkach powietrznych. Taki pojedynek to wspaniała rzecz, zwłaszcza jeśli ktoś potrafi go wygrać, jednak zadania prawdziwego pilota wyglądają nieco inaczej. Zanim jednak o nich, zastanówmy się JAK LATAĆ, ŻEBY NIE SPAŚĆ i nie dostać w zad.

Pierwszą próbą skodyfikowania zasad latania, były Dikta Boelke — spisane przez Oswalda Boelke, niemieckiego asa z czasów pierwszej wojny. Choć nie w stu procentach, do dziś zachowały one aktualność.

W walce powietrznej można wyróżnić pięć faz, choć nie zawsze wszystkie występują. Pierwszą fazą jest zawsze

Dikta Boelke

1. Pilot musi znać swój samolot, by móc uniknąć wykorzystania jego słabości przez wroga.
2. Pilot musi zać słabości maszyny przeciwnika.
3. Pilot musi do perfekcji opanować swój samolot, by manewrowanie nim stało się jego drugą naturą.
4. Pilot musi znać swoje uzbrojenie, by móc go użyć bez odrywania się od sterowania samolotem.
5. Pilot musi móc wykryć przeciwnika zanim zostanie sam zauważony.
6. Pilot musi wiedzieć, czy bierze udział w walce wielu samolotów, by nie został zaskoczony przez kogoś trzeciego.
7. Pilot musi być przyzwyczajony do latania na ustalonej pozycji w formacji.
8. Pilot musi zapamiętać wszystkie punkty spotkań w obszarze walki, by móc z powrotem dołączyć do swojej formacji.
9. Formacja musi być utrzymywana przez cały czas, pozostawiając liderowi poszukiwanie wroga, gdy inni pilnują obszaru za jego i innych ogonami. Jeżeli członek formacji pierwszy zauważy wroga, musi o tym natychmiast poinformować lidera i czekać na rozkazy.
10. Decyzję o ataku zawsze podejmuje dowódca.
11. Gdy walka się rozpocznie, każdy walczy za siebie, pomagając innym gdy sam nie jest atakowany.
12. Pilot musi unikać powtarzania manewrów, które przeciwnik może przewidzieć i wykorzystać.



wykrycie przeciwnika. Od czasu zainstalowania radarów w samolotach sprawa jest znacznie prostsza, choć — z drugiej strony — samolot używający radaru jest znacznie łatwiejszy do wykrycia, toteż w miarę możliwości lepiej radaru nie używać.

Druga faza walki to zbliżenie się do wroga. Tutaj obowiązuje jedna podstawowa zasada — zbliżać się należy tak, by samemu nie zostać wykrytym. Statystyki mówią, że 80% walk zostaje wygranych przez zaskoczenie, na ogół zestrzelony o tym, że ktoś się do niego przymierza dowiaduje się dopiero wtedy, gdy i tak jest już za późno.

Gdy podleci się wystarczająco blisko, należy przeprowadzić atak. Wystarczająco blisko może oznaczać ponad sto mil (w przypadku Tomcat'a wyposażonego w rakiety Phoenix) albo kilkaset metrów, gdy jedynym uzbrojeniem wchodzącym w grę jest działko.

Następna faza walki to manewry w powietrzu. Jeżeli w ogóle do niej doszło (czyli pierwszy atak z jakichś powodów był niemożliwy lub się nie udał) zasada jest prosta — należy się tak ustawić, by móc zestrzelić przeciwnika. Na ogół oznacza to wyjście mu na ogon (szóstą godzinę).

Każdą walkę kończy wreszcie oderwanie się od przeciwnika. Najlepszym sposobem oderwania się jest zestrzelenie wroga, co nie zawsze musi się udać — warto więc czasem zastanowić się nad tym, czy nie będzie lepiej odskoczyć i zrezygnować z dalszej walki, oczywiście tak, by nie dać się zestrzelić. Z punktu widzenia armii lepszy jest średniej klasy pilot żywy, niż as nad asy — martwy.

Na współczesnym polu walki akcje polegające na samych pojedynkach powietrznych należą do rzadkości. Samo zapewnienie przewagi w powietrzu nie wystarcza bowiem do wygrania wojny, teren można uznać za opanowany dopiero wtedy, gdy stacjonują na nim wojska naziemne — najczęściej piechota zmechanizowana. Dlatego też jednym z najważniejszych zadań sił lotniczych jest wspomaganie działań na ziemi, co zwykle sprowadza się do bombardowania celów przeciwnika. Jeżeli rozkaz brzmi: "zniszczyć most", a pilot poleci i zestrzeli sześć wrogich myśliwców, to zadanie nie zostanie wykonane, a rozwijające się na ziemi natarcie może zostać powstrzymane przed odwody przeciwnika, które właśnie przez ocalały most dostaną się na teren bitwy. Z tego powodu podstawową zasadą podczas latania jest "najpierw rozkaz, potem przyjemność" i nie wiązanie się w niepotrzebne pojedynki — chyba, że zostaniemy zaatakowani przez wrogie samoloty, które nie będą chciały pozwolić nam na wykonanie zadania (w końcu na tym polega ich rola) .Z punktu widzenia obrońcy, zestrzelenie atakującego cel samolotu wcale nie jest potrzebne — wystarczy, że zaatakowany szturmowiec pozbędzie się ładunku bomb by móc się skutecznie bronić. Zadanie już w tym momencie zostało wykonane — cel został nienaruszony. Każdy zestrzelony samolot będzie już tylko ekstra bonusem. Wprawdzie większość symulatorów premiuje bezpośrednie trafienia, ale warto pamiętać o tym, jak wygląda sytuacja na prawdziwym polu walki.

St. szer. sztab. Robaquez

Trzy użyteczne manewry:

Immelman - często pozwala zgubić przeciwnika, zwłaszcza, że o tym w którym kierunku leci się po wyprostowaniu lotu, decyzja zapada w trakcie wznoszenia.

Pętla - pozwala wejść na ogon kiepskiemu pilotowi. Dobra również podczas atakowania nieruchawych celów, lecących ze stosunkowo niewielką prędkością, takich jak bombowce.

Nożyce - dzięki kilku szybkim zakrętom może się udać dać wyprzedzić siedzącemu nam na ogonie samolotowi i samemu zająć dobrą pozycję do strzału.

W trakcie lotu i manewrowania koniecznie trzeba pamiętać o jednym - przestrzeń, w której odbywa się walka powietrzna, jest przestrzenią trójwymiarową. Bardzo często sposobem na wymanewrowanie przeciwnika jest wykorzystanie nurkowania do uzyskania dodatkowej szybkości, lub wznoszenia do jej utracenia. W trakcie lotu trzeba zwracać uwagę na to, by nie stracić niepotrzebnie energii - każda utrata prędkości, o ile nie jest związana z nabraniem wysokości, oznacza utratę energii, którą trzeba będzie potem mozolnie odzyskać.

NINTENDO



Kage













Monopoly

[illegible]



[illegible]

Dick Tracy

[illegible]



Barbie

[illegible]



Parę słów wyjaśnienia.
W tej rubryce opisujemy gry na kartridżach w ośmiobitowym standardzie Nintendo (NES). Pasują one do wielu konsol sprzedawanych na terenie całego RP Kraju. Ja testuję gry na chyba najpopularniejszej konsoli marki PEGASUS. Wiem, że obecnie na zachodzie panuje moda na jeszcze dwa rodzaje zabawek: Super NES i Game Boy. Pierwsza z nich jest po prostu techniczną ewolucją ośmiobitowego Nintendo - Super NES to konsola szesnastobitowa z lepszą grafiką, muzyką, itd. Czy zamierzamy na łamach TS opisywać gry dla tego standardu? Tak, jeśli Super NES zajmie znaczącą pozycję na polskim rynku. Został jeszcze Game Boy, który jest konsolą kieszonkową. Nie jest to gierka w stylu "Wilk, Zając i spadające jajka", tylko naprawdę interesujące urządzenie, pozwalające grać w znane i dobre gry.
A teraz uwaga! Już w najbliższej przyszłości zamierzamy stopniowo zacząć opisywać gry dla Game Boya, ponieważ widzimy z jaką determinacją układa się on pod szkolne ławki. Acha, zapomniałbym: jeśli macie jakieś pytania, uwagi lub propozycje, to po prostu piszcie do mnie.
Czuj-Czuj Czuwaj!

BROMBA

Black to the Future II/III





Wszyscy pamiętamy zwariowanego, ajnsztajnopodobnego profesora z filmu "Powrót do przyszłości". Film był śmieszny i przypominał stary wątek podróżowania w czasie. Po sukcesie pierwszej części stworzono kolejne. Na komputery powstało wiele gier opartych o scenariusze "Back to the Future". Żadna mi się nie podobała, ponieważ trudno jest oddać atrakcyjność takiego kina w grze. Tworzono strzelanki i zręcznościówki oparte na bardziej dynamicznych częściach filmu, ale to nie było to. Niestety taka sama sytuacja zaistniała co do opisywanej gry dla NES. "Back to the Future II&III" to typowa zręcznościówka w marnym wydaniu. Skakać z platformy na platformę, omijać ślimaki... ile można? Grafika jest słaba: małe postacie, nieciekawa sceneria. Najgorsze jest jednak to, że nie ma w tej grze konkretnej akcji. Niby jest jakaś historyjka, niby trzeba odnaleźć coś tam, i tak dalej. Dla mnie nuda.





Bohaterem tej gry jest pewien młodzian w pelerynie, któremu towarzyszy przyjacielskie ptaszysko. Oboje wędrują po świecie w poszukiwaniu przygód, a może czegoś jeszcze. W grze można odwiedzić wiele egzotycznych miejsc. Akcja rozgrywa się w arabskim, afrykańskim, włoskim, egipskim, indyjskim, hiszpańskim i niemieckim zamku. Budowle są pełne wrogich stworów, złych duchów i odźwiernych nieprzyjaciół ptaszyska. Wędrując po piętrach zamku należy wykazać się zręcznością skoczka i umiejętnością władania szpadą. Zabijając kolejne stwory można znaleźć przy nich inne rodzaje broni. Przydatne będą sztylety lub bumerang, którymi można rzucać. Przeciwnicy nie są jednolici, choć zachowują się podobnie. Grafika jest dosyć dobra, postacie są duże, jednak nie najlepsza jest ich animacja. Grając przez dłuższy czas w tę grę byłem znużony jej monotonnością, ale całość nie jest najgorsza.

8 Eye's









D.J. Boy

Ciężkie jest życie skatera w Ameryce. Nie wystarczy dobrze jeździć na wrotkach, trzeba umieć jeździć szybciej. Jadę sobie spokojnie dziurawą ulicą, od niechcenia skaczę przez doły, a tu jakieś zakazane pyski do mnie podskakują. Och nie, jeszcze startują z pięściami do bicia. No cóż jeden dostał wrotką prosto w gęby, drugi rozbił nos o moją pięść. Spokojny człowiek nie ma - przecież chciałem poskakać sobie na kółeczkach po dziurawej autostradzie, a tu jacyś narwani szeregowcy obrzucają mnie granatami. No nie, znowu gonią mnie i straszą osiłkowie z harlemowych gangów. Chcą mnie wyraźnie tłuc. Kopę gnojowi z wyskoku łamanemu, i jeszcze podstawić nogę deskorolkowcowi. Omijać dziury skakać przez beczki, omijać ogień i plamy oleju, wydostać się z kanałów, walczyć dzielnie z ogrychami, unikać bomb z helikoptera... to wszystko będziesz musiał robić jeżeli zagrasz w "D. J. Boya". Gra jest dobrze zrobiona, grafika i muzyka jedne z lepszych jakie widziałem i słyszałem. Naprawdę extra zabawa - gorąco polecam.







Double Dragon III

Wygląda to mniej, więcej tak: chciałeś porozmawiać z tajemniczo wyglądającym staruszkiem-łakiem, gdy jakiś surowy typ walnął Cię w szczękę. Nie czekałeś długo z odpowiedzią - twoja pięść rozwaliła mu podbródek, facet upadł na klepisko. Byłeś zadowolony, ale nie do końca, ponieważ bydlak właśnie gramolił się do pozycji wertykalnej i znowu próbował Ci przywalić. Złapałeś gnoja za ramiona, pochyliłeś i spokojnie mogłeś go skopać kolanem. Cios łokciem w potylicę zesłał twojego przeciwnika na Amen (czytaj "ej-men", czyli "hej chłopie"!). Po frapującej rozmowie ze starcem musiałeś stawić czoła kolejnym intruzom. Łysego złapałeś za czuprynę i rzuciłeś nim o ścianę. Kudłaty z początku dokopał Ci z wyskoku, lecz i on wkrótce dostał po mordzie. Wyszedłeś na ulicę. Przed Tobą wielka misja: zacząłeś ją w USA a będziesz walczył na całym świecie. Jedyne na co możesz liczyć to twoje umiejętności walki wręcz i obuchem. Przeciwnicy także plugawi i trudni. Używają oni różnych niebezpiecznych narzędzi typu butelka po "Mazowszance". Dubeltowy Smoku III-moj się!
Ta gra jest cholernie wciągająca. Jak raz zacząłem to nie mogłem skończyć. Grafika i muzyka dobra, a akcja (jak to w takich grach) fascynująca. Denerwuje tylko mała ilość "żyć".

LISTA PRZEBOJÓW

LISTA I LISTY

HITY

ATARI XL/XE	ATARI ST	AMIGA	PC-et	COMMODORE
1.Klątwa	1.Streetfighter II	1.Desert Strike	1.X-Wing	1.Creatures II
2.AD 2044	2.Lotus III	2.Street Fighter II	2.Comanche	2.North & South
3.Hans Kloss	3.Another World	3.Flashback	3.Alone in the Dark	3.Crazy Cars III
4.Magia Krysztalu	4.Silent Service	4.Pinball Fantasies	4.Flashback	4.Test Drive III
5.Miecze Valdgira II	5.Civilization	5.Sensible Soccer	5.Harrier Jump Jet	5.Golden Axe
6.Problem Jasia	6.Goblins	6.Lemmings II Tribes	6.Indy 4	6.Microprose Soccer
7.Black Lamp	7.Crazy Cars III	7.Fire Force	7.Space Quest V	7.Pirates
8.Nicky	8.Railroad Tycoon	8.Zool	8.Civilization	8.Giana Sisters
9.Miecze Valdgira	9.Vroom	9.Lotus III	9.Sherlock Holmes	9.Rick Dangerous II
10.Silent Service	10.Sensible Soccer	10.Body Blows	10.Car & Driver	10.Rick Dangerous

SHITY

ATARI XL/XE	ATARI ST	AMIGA	PC-et	COMMODORE
1.Change	1.Vroom	1.Terminator II	1.Alley Cat	1.Predator
2.Artefakt Przodków	2.Terminator II	2.Kick Off II	2.Barbarian	2.Terminator II
3.Guard	3.Toyota Calica	3.Vroom	3.Cisco Heat	3.Blue Max
4.Piekiełko	4.Eswat	4.Wing Commander	4.Colorado	4.Hook
5.Roderic	5.Oriental Games	5.Wings of Fury	5.Test Drive	5.Robocop III

ŚWIAT

HITY

ATARI ST	COMMODORE	AMIGA	PC-et
1.Civilization	1.First Samurai	1.Sleepwalker-Comic Relief	1.Ultima Underworlds 2
2.No Second Prize	2.Nobby the Aardvark	2.Lemmings II Tribes	2.Historyline
3.The Chaos Engine	3.Rick Dangerous II	3.Premier Manager	3.Eric The Unready
4.Nigel Mansell's Champ.	4.Rainbow Islands	4.Streetfighter II	4.Daughter of serpents
5.Ishar	5.Super Space Invaders	5.Sensible Soccer 92/93	5.Clouds of Xeen
6.Ancient Art...	6.Dizzy Prince of Yolkfolk	6.Legends of Valour	6.The Legacy
7.AV8B Harrier Assault	7.Space Gun	7.Wing Commander	7.Ultima Underworlds
8.RBI Two Baseball	8.Street Fighter II	8.Zool	8.Battle Chess 4000
9.Robin Hood-Legend Quest	9.F-15 Strike Eagle	9.Indiana Jones-Fate of Atlantis	9.Legends of Valour
	10.Super Sports	10.Nick Faldo's Golf	10.Creepers

LISTA I EXPERCI

HITY

ATARI XL/XE	COMMODORE	AMIGA	PC-et
1.Miecze Viewióra II	1.Mega Star Force	1.Streetfighter II	1.The Legacy
2.Fatum	2.Crazy Cars III	2.Police Quest III	2.Rex Nebular
3.Imagine	3.Rubikon	3.Desert Strike	3.Seal Team
4.Gallahad	4.Creatures II	4.Ween	4.Street Fighter II
5.Władcy Ciemności	5.Vermer	5.B-17 Flying Fortress	5.Dyna Blaster
6.Raszyn 1809	6.Stratego	6.The Chaos Engine	6.X-Wing
7.Syn Boga Wiatru	7.Rick Dangerous II	7.Campaign	7.Eye of Beholder III
8.Dwie Wieże	8.Test Drive II	8.Abandoned PlacesII	8.Flashback
9.Klątwa	9.Last Ninja III	9.Body Blows	9.Prince of Persia
10.Neron	10.Dizzy Collection	10.Ancient Art...	10.Prehistorik 2

SHITY

ATARI XL/XE	COMMODORE	AMIGA	PC-et
1.Tank vs Tank	1.Robocop III	1.Rescue	1.Spell Jamer
2.Kampania wrześniowa	2.Terminator II	2.Nathan Never	2.Blitz
3.Hydraulik(Snowball)	3.Lethal Weapon	3.Dylan Dog 9	3.Task Force 1942
4.Jumping Jack	4.Hook	4.Fortuna (Realm)	4.Zool
5.Upiór	5.Indiana Jonea IV	5.War Game	5.Block Buster

To było bardzo dawno temu (jakieś dwa miesiące temu). Za gorami, za lasami (dokładnie na tej samej stronie), w królestwie wielkiego LISCIA PRZEBOJA. Pewien bardzo już leciwy starzec (dokładnie 19-lat) obiecał pewnej grupie zagorzałych wojowników spod znaku aSTeka że znajdzie dla nich miejsce w tej pięknej krainie. Miał spełnić tę obietnicę ale pod pewnym warunkiem. Ci jakze waleczni i młodzi rycerze musieli w określonym czasie przynieść mu conajmniej 50 workow złota (ale zachłanny). Rozeszły się wici po krolestwie i nasi wspaniali wojownicy zabrali się ochoczo do pracy. W tym czasie nasz milusiński dziadu rozmyślił się i skrócił o połowę czas dostarczenia szmalu. Wojownicy spochmurnieli widząc, że nie zdążą zebrać całej gotówki i poszli do zgreda aby wyjaśnić sprawę. Ten trochę ze strachu, a trochę z tego, że polubił jakże miłych zuchów, zgodził się za połowę wcześniej ustalonej kwoty spełnic ich prośbę i znalazł im miejsce na ich przyszłą siedzibę.

Jak widać wszystko skończyło się pomyślnie i myślę, że wszyscy są zadowoleni. Ale stary pryk nie przestawał myśleć i patrzył na innych wojowników spod znaku Spetza, Ninta i Amstra błąkających się po królestwie bez własnego miejsca. Zwrócił się więc i do nich aby przynieśli choć tyle samo złota co Astecy a spróbuje i dla nich zorganizować jakieś ziemie pod przyszłe siedziby. Wiem że i im się uda, a co wy o tym myślicie?

A teraz podajemy wyniki losowania PAŃSTWOWYCH ZAKŁADÓW MONOPOLU LOTERYJNEGO. Oto jakie cyfry zostały wylosowane: NINTENDO-2, AMSTARAD-1, SPECTRUM-4, ST-24, C64-63, PC-71, Amiga-93 i dodatkowa cyfra Atari-42. Wszystkich szczęśliwych wygranych uprasza się o pozostanie na miejscach gdyż nastąpiła pomyłka i to co podaliśmy to nie były wylosowane cyfry tylko zupełnie coś innego. A co ... *zapomniałem, ale wiem, że numer wygrany był czterdzieści i cztery a główną nagrodą był dwór szlachecki, z drzewa, lecz podmurowany. Świeciły się z daleka pobielane ściany.* W każdym bądź razie MONOPOL LOTERYJNY jak zwykle zamonopolizował i wszystko szlag trafił.

EMILUS

Miejsce na korespondencję 

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

Miejsce na znaczek
za 1500 zł
(pocztowy)

TOP SECRET

ul. Wspólna 61

00-687 Warszawa



Miejsce na korespondencję 

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

Miejsce na znaczek
za 1500 zł
(pocztowy)

TOP SECRET

ul. Wspólna 61

00-687 Warszawa



Miejsce na korespondencję 

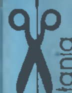
Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

Miejsce na znaczek
za 1500 zł
(pocztowy)

TOP SECRET

ul. Wspólna 61

00-687 Warszawa



Odcinek do wysłania

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Raperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Datownik

odpis

podpis przyjmującego

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Raperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Datownik

Opłata

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Raperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Datownik

Opłata

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Raperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Datownik

Opłata

podpis przyjmującego

Tytuł / Liczba kolejnych zeszytów	3	6	12	liczba egz.
Bajtek	X	75000	150000	
C&A	30000	60000	X	
TOP SECRET	37500	75000	X	

Kupon ważny do 31.08.1993 r.

Co by zaprenumerować...

Bajtek Magazyn komputerowy dla wszystkich - początkujących i zaawansowanych, dużych i małych, 8- i 16- bitowych.

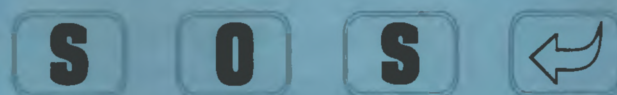


Miesięcznik dla posiadaczy C-64 i Amig - programowanie, używanie, kabelki, stacje, czyli wszystkiego po trochu.

TOP SECRET Co tu się rozpisywać - obejrzyj to, co trzymasz w ręku!

Warunki prenumeraty:

- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.
- Jeżeli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła, prosimy o kontakt.
- Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy.
- Na kopercie z kuponem prosimy wyraźnie napisać "PRENUMERATA".



OFERTA WYMIANY

TOP SECRET

INTERESUJĄ MNIE GRY TYPU ______

MAM ____ GIER

TYP KOMPUTERA ______

OPISY: MAM / SZUKAM

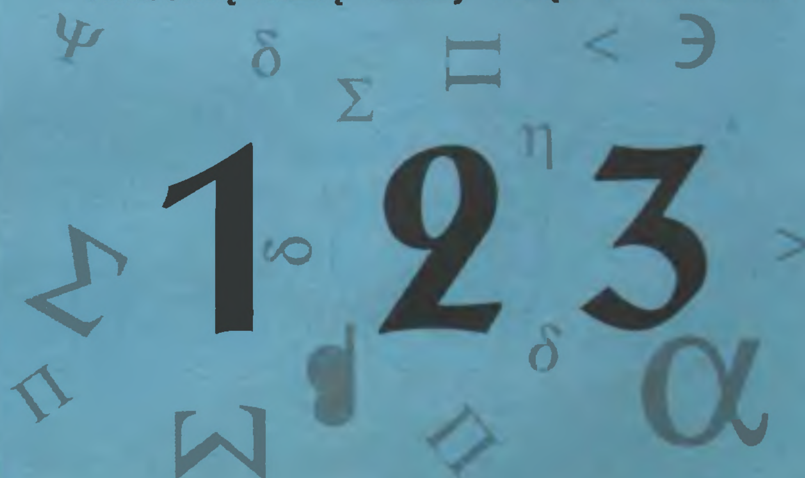
NOŚNIK: TAŚMA, TURBO (JAKIE?) ______ / DYSK [3"] [3.5"] [5.25"]

☐ PROFESSIONALS - ONLY HOT STUFF

WYMIANA DOŚWIADCZEŃ: OCZEKUJĘ / OFERUJĘ



Właściwą liczbę należy wziąć w kółeczko.



Konkurs Łatwiutki - kupon



LISTA PRZEBOJÓW

komputera typu ....

HITY



1 ______
2 ______
3 ______
4 ______
5 ______
6 ______
7 ______
8 ______
9 ______
10 ______

SHITY



1 ______
2 ______
3 ______
4 ______
5 ______
6 ______
7 ______



HIGH SCORE



OLIMPIADY I WYŚCIGI

PSEUDO: ______

Bajtek

jest najstarszym i największym pismem komputerowym w Polsce. Wydawany jest nieprzerwanie od 1985 roku, a jego nakład sięga 100.000 egzemplarzy. Pismo adresowane jest głównie do młodzieży w wieku licealnym, choć nie brak wśród czytających osób starszych i młodszych.

Bajtek jest adresowany do użytkowników różnych typów komputerów, zarówno 8-bitowych jak: **ZX Spectrum, Atari XL/XE, Commodore 64, Amstrad** oraz 16-bitowych: **Atari ST, Amiga i IBM PC**. Oprócz działów poświęconych konkretnym maszynom, czytelnic ymogą znaleźć wiele ciekawych materiałów ogólnych, poświęconych nowościom sprzętowym i programowym (rubryka Micromagazyn) oraz zastosowaniom komputerów w szkole i pracy. Nieodłączną częścią pisma są testy sprzętu i oprogramowania dostępnego na rynku. Oprócz zwykłych walorów poznawczych ułatwiają one dokonanie zakupów, szczególnie w połączeniu z danymi o cenach urządzeń na rynku wtórnym zawartych w rubryce „Giełda".

Bajtek to również rozrywka. W dziale „Co jest grane?" prezentowane są opisy gier, zasługujące naszym zdaniem na uwagę.

Cena pisma w prenumeracie jest niższa i wynosi 12,5 tys. zł.

TOP SECRET

jest wysokonakładowym (130 tys. egzemplarzy) miesięcznikiem poświęconym grom komputerowym i wszystkiemu co się z nim wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tipsy), a nawet kompletne sposoby ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów – jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

Jest taktycznie – przegląd gier strategicznych.

Listy – ciekawostki z korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks – czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy „utknęli", albo mają „drewniane ręce".

Pismo w prenumeracie kosztuje 12,5 tys. zł (cena kioskowa 15 tys.).

Commodore & Amiga

– ogólnopolski miesięcznik o nakładzie 70 tys. egzemplarzy, poświęcony w całości komputerom **C 64 i Amiga**. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. Znaleźć tam można opisy programów, sprzętu, peryferii, ciekawostek. Specjalny dział dla początkujących pozwala „świeżo upieczonym" nabywcom poznać podstawy programowania i obsługi komputera.

Miłośnicy majsterkowania znajdą praktyczne opisy pozwalające wykonać samodzielnie drobne usprawnienia posiadanego sprzętu.

Commodore & Amiga prezentuje również gry, są one specjalistycznym uzupełnieniem materiałów z Top Secret.

Cena pisma w prenumeracie wynosi 10 tys. zł (w kioskach 12 tys.).

Zapraszamy!

Znowu padło na mnie...

Tym razem zajmiemy się dwoma konkursami; bynajmniej nie dlatego, że mam na to jakąś specjalną ochotę - nikt nie lubi przyznawać się do błędów. Ale po kolei.

Zacznijmy od rozwiązania konkursu z Top Secretu 1/93. Nie był on specjalnie trudny, toteż rozmaitość odpowiedzi nieco nas zaskoczyła. Większość uczestników prawidłowo odgadła hasło, które brzmiało DEMOMANIA, jednak wśród odpowiedzi trafiły się ĆIWŻĘ, 1 HEŃ czy 100NM! M64EMM, a jeden cwaniaczek napisał po prostu TOP SECRET. Mają ludziska fantazję... Spośród wszystkich nadesłanych odpowiedzi (a było ich - lekko licząc - około tysiąca) wylosowaliśmy kartki dwudziestu szczęśliwców, którzy przez najbliższy rok co miesiąc otrzymywać będą jeszcze ciepły Top Secret w prenumeracie, bez konieczności biegania po kioskach! Oto oni:

Mariusz Bielak, Inowrocław; **Sebastian Błaszkiewicz**, Kielce; **Tomasz Cieślicki**, Żarów; **Grzegorz Ćwik**, Wrocław; **Jacek Dolny**, Rogoźno; **Marcin Dudek**, Piotrków Trybunalski; **Łukasz Durkalec**, Jelenia Góra; **Tymoteusz Dziurdź**, Elbląg; **Marek Gasek**, Wrocław; **Adam Gruca**, Ogrodzieniec; **Rafał Hołowiak**, Złotoryja; **Paweł Jurewicz**, Elbląg; **Błażej Jurkowski**, Pruszków; **Mirosław Kostecki**, Szczecin; **Grzegorz Koźlik**, Częstochowa; **Rafał Niesłuchowski**, Płock; **Łukasz Sałaszewski**, Warszawa; **Robert Szkudlarek**, Szczecin; **Karol Wojtkowski**, Warszawa; **Daniel Zimowski**, Gorlice.

A teraz o naszej (a właściwie - mojej) wielkiej wsypie. Dobry konkurs musi spełniać kilka warunków - musi być ciekawy, wciągający i zawierać przynajmniej dwa błędy - jeden w samym konkursie, drugi w rozwiązaniu. Udało mi się zbliżyć do ideału w Konkursie Kosmicznym. Wprawdzie nie było błędu w samym konkursie, za to konkursowo spaprałem rozwiązanie, twierdząc, że nie dało się zarobić więcej, niż 58799 kredytek (z końcowym lądowaniem na Digeldzie). Tymczasem, nic z tego - można było zarobić więcej! Oj, dostało mi się od kilku czytelników, którzy powiesili na mnie chyba wszystkie kundle, jakie są w Warszawie, a może i kilka rasowych piesków się załapało...

No dobra, że się rąbnąłem już wszyscy wiedzą, co dalej z tym fantem? Ano postanowiłem opublikować dodatkową listę zwycięzców i przyznać nagrody jeszcze raz wszystkim tym, którzy mieli powyżej 58799 kredytek - oczywiście nic nie zabierając tym, którzy już zostali wcześniej wymienieni. Tak więc PRAWDZIWI ZWYCIĘZCY Konkursu Kosmicznego to:

Maciej Miękina, Warszawa - 62453; **Michał Potasło**, Warszawa - 62453; **Artur Pabisiak**, Legnica - 62450; **Andrzej Cwalina**, Warszawa - 62254; **Witold Goczewski**, Mława - 62254; **Christian Waliński**, Bydgoszcz - 62254; **Paweł Szewczyk**, Warszawa - 62254; **Krzysztof Gieleciński**, Warszawa - 62254; **Witold Kopel**, Żory - 62254; **Tomek Miazek-Mioduszewski**, Warszawa - 62254; **Jarosław Bochniak**, Osiek - 62144; **Wojciech Moch**, Rawa Mazowiecka - 62076.

No, miejmy nadzieję, że teraz już wszystko jest w porządku. Oczywiście serdecznie przepraszam, to moja wina, obiecuję poprawę, na przyszłość zrobię wszystko co się da, żeby uniknąć takich żenujących przypadków, a w ogóle to sam skoszę trawnik. Więcej grzechów nie pamiętam, więc niniejszym żegnam się czule ze wszystkimi zainteresowanymi.

Naczelny

Konkursik, konkursiczek

Nasi czytelnicy nie mogą się zdecydować, co im się podoba, a co nie. Przy okazji każdego konkursu do redakcji napływają dziesiątki uwag na kuponach - część twierdzi, że konkurs znowu był za łatwy, inni uważają, że znowu był za trudny. Tym razem będzie więc konkurs zarazem i trudny, i łatwy. Reguły są bardzo proste. Rozwiązaniem konkursu jest jedna z cyfr - 1, 2 lub 3. Dla wszystkich, dla których dotychczasowe konkursy były za trudne, jest pierwszy wariant - należy losowo wybrać jedną z cyfr i zdając się na łut szczęścia wysłać rozwiązanie - macie 33% szansy na trafienie we właściwy numerek, bez żadnego wysiłku. Dla bardziej ambitnych jest pewna podpowiedź, ukryta głęboko w numerze. Jeżeli ją znajdziecie, Wasze szanse na zwycięstwo rosną - choć oczywiście o ostatecznym wyniku konkursu zadecyduje losowanie spośród tych, którzy nadeślą cyfrę... Hop! zagalopowałem się. Jak zwykle nadsyłajcie odpowiedzi na kuponach, a nagrodami będą nasze prenumeraty - choć prawdopodobnie nie tylko.

Prof. Dżemik

Please — Monkey Island

1. Gdzie jest ten pilnik?

2. jak otworzyć sejf?

3. jak utworzyć list kredytowy i uwolnić Otisa.

Adam Pietrzyk

Opis był na pomyślenie, ale jak ktoś woli precyzyjnie i łopatologicznie — proszę uprzejmie. Pilnik jest w cieście które ma Otis, a które da, jeśli dostanie środek przeciwko jakimś stworzeniom (chyba susłom). Środek znajdziesz (o ile mnie pamięć nie myli) w rezydencji gubernatora.

Żeby otworzyć sejf, musisz się dokładnie przyjrzeć, jak to robi właściciel sklepu. Potem wysyłasz go gdziekolwiek i powtarzasz dokładnie te same ruchy klamką. Sejf stoi otworem a w nim list kredytowy. Statek jest Twój.

Ostatnia sprawa, czyli uwalnianie Otisa, wymaga trochę cierpliwości. Idziesz do baru, bierzesz kilka kufli i grog do jednego z nich. Teraz idziesz do więzienia, pilnując kufla. Zanim się całkiem rozpuści, musisz przelać grog do następnego. Resztką grogu polewasz zamek drzwi celi — i opla, Otis wyszedł na zewnątrz. Jeśli się nie uda, wracasz do baru i zaczynasz jeszcze raz. Proste?

Naczelny

Cześć, psy wojny!

Od niedługiego miesiąca jestem szczęśliwym posiadaczem Amigi 600. Moją pierwszą grą, którą kupiłem była gra "Fire Force". Spodobała mi się od razu. Granie w nią było prawdziwą frajdą, jednak nie ma róży bez kolców. Dlatego kieruję te pytania do weterana "wyrzynanek" generała Emilus'a. Oto one:

1. Jak przejść do następnych misji bez przechodzenia pierwszych czterech.

2. Jak przebyć mur za 2 budynkiem z gniazdem karabinu maszynowego.

3. Co zrobić z karabinem, który zamiast strzelać prosto, strzela do dołu lub w górę.

Proszę o odpowiedź na te pytania, od nich zależy cała moja kariera wojskowa. Z pozdrowieniami dla całej redakcji wspaniałego Top Secret'u.

RAMBO

Spoko, spoko drogi RAMBO

ad. 1. Facet no nie ma lewara, aby przejść do kolejnych misji musisz zaliczyć pierwsze cztery. Później będzie ta sama sprawa aby przejść do ostatnich czterech, ale co to dla Ciebie.

ad. 2. Z tymi murami to nie tylko Ty masz problem. Już kilku gości chciało złożyć broń nie wiedząc jak pokonać tę przeszkodę. Zadanie nie jest proste gdyż muru nie da się w żaden sposób rozwalić. A jeżeli nie można tak to można inaczej. Poszukaj przed murem drzwi do budynku (joystick do góry i już jesteś wewnątrz). Teraz staraj się używając schodów i instynktu zabójcy odnaleźć przejście po drugiej stronie muru. Dalej to jak zwykle nie przerywaj ognia i czaduj przed siebie.

ad. 3. Karabin to fajowa rzecz ale jak strzela tam gdzie my chcemy. Aby ustawić karabin w dane położenie należy trzymać FIRE i kierunek w którym strzelamy. Jeżeli to nie działa to wywal go w krzaczory i weź nóż w dłoń. To jest broń która nigdy Cię nie zawiedzie.

No to walczcie misie a wrazie jakby co to służę kolejnymi radami.

Starszy Marszałek
Emilus Muchomor Śmigły

Dema, dema

Jestem bardzo zadowolony, że powstał wreszcie dział poświęcony Demosom (...) Po dokładnym przejrzeniu rubryki (a szczególnie rysunków) doszedłem do wniosku, że praca grupy DEFORM-PLUTON jest podróbą znanej mi grafiki Rodneya Matthewsa, którego galeria ukazała się w 98 numerze czasopisma Fantastyka.

Estel

Hmm, sprawa wygląda tak, że na scenie powstaje bardzo wiele obrazków, będących mniej lub bardziej dokładnymi kopiami znanych dzieł — i nikt się tym specjalnie nie przejmuje. Olbrzymie wzięcie ma na przykład Vallejo, którego obrazy były podstawą przynajmniej trzech już przez nas wydrukowanych prac. O ile się orientuję, kopiowanie znanych obrazów jest na scenie dozwolone, czego nie da się powiedzieć o skanowaniu. Taka subkultura, takie jej prawa.

Prof. Dżemik

Poczta do (od?) Kopalnego

Kopalny — mam prośbę — napisz kilka tipsów, jak podrywać dziewuchy, bo wpadła mi w oko laska, a nie wiem jak ją podejść. Z góry wielkie "Bóg zapłać."

THE HAMMER

Ty, młotek, odczep się od mojego Miśka, bo Ci gębę pazurami podrapię. Póki mnie, póty innych nie będzie i na rady jak je poderwać nie masz co liczyć.

Małolata

Uwaga: zamieszczenie powyższego listu zostało na mnie wymuszone. Od czasu pojawienia się Małolaty (która wbrew temu, co napisała, jest drobną i delikatną osobą), Kopalny jakby sporządniał, któregoś dnia nawet przyszedł do redakcji już o dziesiątej rano i to w czystych butach. Przyznam, że przy całej sympatii dla Małolaty, boimy się wszyscy o Kopalnego, który ostatnio jakby stracił swój niepowtarzalny styl. Może jednak nie jest tak źle — w ostatnią niedzielę Kopalny przyszedł skosić trawnik — co skończyło się wypiciem całego piwa, jakie znalazł u mnie w domu. Wyraźnie chłopak szuka równowagi. Małolato, nie zmarnuj naszego niepowtarzalnego kolegi!

Naczelny

Kolego Naczelny, bardzo uprzejmie proszę o nie przypominanie tego pożałowania godnego incydentu z ostatniego tygodnia. Wbrew samemu sobie dałem się ponieść swym głęboko zakorzenionym instynktom, czego bardzo żałuję i w ogóle. (A tak przy temacie, masz w domu jakiś browar? Wpadłbym cóś skosić, bo na sucho żyć się z tą Małą nie da.)

Kopalny

Errare humanum est

Wy tramwaje!

Dlaczego w numerze TS 1/93 w nowościach zostało opublikowane, że Humans i No second Prize to ta sama gra i o to samo chodzi? Proszę o odpowiedź, bo jak nie, to sprawa pójdzie do sądu.

Krzysiek z Białegostoku

Po pierwsze, nigdzie nie było napisane, że to ta sama gra, zresztą wystarczy popatrzeć na screeny, żeby było widać, że różnią się przynajmniej grafiką. Po drugie, to i tak nie wiadomo, dlaczego tak wyszło, coś się komuś po... . Po trzecie, to najgorzej na tym wyszedł Emilus, który osobiście opisał No Second Prize i nie ujrzał swego tekstu w druku. A po czwarte, to jak zwykle serdecznie przepraszamy i obiecujemy poprawę.

Brat Marcin

Konkurs Copy-Party

Ece, taki łatwy, dalibyście coś trudniejszego.

Konkurs strasznie trudny, zajął mi dwa dni.

Albo Wam coś na mózg padło, albo to ja zidiociałem (wyszło mi 6ĘANAMVIM).

Czytelnicy (na kopertach)

Bez komentarza — wychodzi na to, że konkurs był w sam raz. Rozmaitość odpowiedzi zaskoczyła nawet Prof. Dżemika, który sprawdzając kolokwia swoich studentów napatrzył się w życiu na wiele głupot.

Naczelny

Czytajta dokładnie!

Co za leń opisywał grę Goblins. Nie chciało mu się opisać dalszych etapów? Jeżeli to możliwe, prosiłbym o opisanie etapów od 12 do 22.

Seba

A co było napisane pod tytułem? Że jest to część pierwsza. Jak nietrudno się domyśleć druga będzie (czy też raczej już była) w następnym numerze. Oj, ludzie, ludzie, czytajta wszystko, co jest napisane na stronie!

Brat Marcin

Sprzęt, sprzęt, sprzęt.

Mam IBM-a od niedawna. Chciałbym dowiedzieć się czegoś więcej o jego możliwościach.

Wojtek Wadowski

Mamy PC-ety od kilku lat, a też jeszcze wszystkiego nie wiemy. Nie przejmuj się — uruchamiaj wszystkie programy jakie wpadną Ci w ręce, a po kilku dniach będziesz zdziwiony, jaki masz mętlik w głowie. Po kilku tygodniach z grubsza będziesz wiedział o co chodzi i co można, a czego nie.

A tak na marginesie, to trudno mówić o możliwościach samego komputera. Znacznie więcej zależy od oprogramowania, które albo potrafi wykorzystać możliwości sprzętu, albo nie.

Brat Marcin

Magic Pockets

1 1053
2 3425
3 8282
4 4476
5 7766
6 5284
7 4757
8 2818
9 1960
10 6331

Populous I

PC
Kod
do 999 poziomu:
Killuspal

Emila Wierzbicka

Rainbow Islands

Amiga, C64
Wyspa — kod
1 BRRBJSBJ
2 RJSBJSBR
3 SSSLLRRS
4 BJBJBJRS
5 LJLSLBLS
6 SJBLRJSR
7 LBSJRLJL
8 RRLLBBJS
9 RRRRSBSJ
10 SRBJSLSB

Bananoid

Najpierw weź trzy!

Arkanoid 2
Amiga
Na planszy tytułowej wpisz DALEY88: masz nieskończone życie. Wpisz ROBOCOPER na planszy tytułowej: tryb ciągły.
Andrzej Pondaszko

Commander Keen
PC
Przytrzymaj klawisze G, O, D: możesz przechodzić przez większość ścian i wrogów.
Mały psionek

Commander Keen 4
PC
Klawisze T, A, B wciśnięte razem dają dodatkowe strzały.
Mały psionek

Crazy Cars III
Amiga
Gdy zaczniesz swą karierę od Boston to sukces murowany.
Łukasz Kos

Dagobow
Atari XL/XE
Na planszy tytułowej wpisz:
244 — przenosi Cię na siódmą planszę,
509 — na trzynastą.
Laser Hawk

Dection
C64
Control-Q. A przenosi Cię do następnego poziomu.
Piotr Mugalski

Detectiv
C64
Kod do sejfu: 210319. Książka: 101 detective stories.
Tobiasz Lee

Guardian Tomb
C64
Krzyż chroni przed ptakami (trzeba go przedtem włączyć)
Marek Majeranowski

Magic Dizzy
C64
Naciśnij Q i dwa razy RESTORE
Piotr Mugalski

McDonaid Land
Amiga
Kiedy znajdziesz się w bonus room i spadniesz na dół naciśnij Fire: otworzą się drzwi. Naciśnij wtedy "P" i znajdziesz się z powrotem na początku tego poziomu.
Dębek Pentium

Miecze Vieviόra
Atari XL/XE
Wpisz CAT na ekranie tytułowym: masz 10 żyć
Michał Garbaciak — Dracon

Nibbly
C64
Skopałeś planszę depnij Commodore Key. będziesz w inszej planszy
Supermac

Para Academy
C64
Gdy nie możesz przejść testu wciśnij i trzymaj Space+B+C.
Grzegorz Macikowski

Pirates
C64
Wczytaj zbiór "DATES" z drugiej strony dysku: znajduje się tam informacje o tym kiedy w danym porcie będzie s. pociąg i f. skarbów.
Grzegorz Chanke

Populous II
PC
Naciśnięcie Enter podczas gry spowoduje powiększenie obszaru widzenia: ułatwia to orientacje.
Marcin Jakubiec

Rainbow Islands
Amiga
Aby przejść obok Draculi, musisz zebrać klejnoty w następującej kolejności: Red, Orange. Yellow, Green, Blue, Indigo, Violet)
Tomasz Biłas

Raszyn 1809
Atari XL/XE
Na początku staraj się jak najszybciej zniszczyć oddziały austriackie. Dwa oddziały piechoty zostaw w odwodzie. Rozgrom austriaków. Następnie pozostałe Ci oddziały ustaw na trasie prowadzącej do Raszyna. Teraz tylko się broń.
Paweł Cybula

Rescue Rangers Heroes
PC
W czasie gry naciśnij dwa razy Esc. Teraz naciśnięcie klawisza F1 przenosi do następnego poziomu.
Maliczek

Scorch v1. 10
PC
Ustaw wskaźniki ekonomiczne: Scoring mode — BASIC/GREEDY, Int. rate — 0.30, Starting cash — 1000000. Następnie nic nie zakupuj przez pierwszą turę (strzelaj wyłącznie Baby Missilami). Będziesz miał 300000 zarobionej gotówki, którą możesz wydać, na każdą następną turę zostawiaj sobie 1000000 w gotówce. Sukces betonowany.
Gavronis Majorus L.

Street Fighter II
Amiga
Zapauzuj grę i wpisz 7KIDS i możesz grać na dwóch (takich samych) graczy.
Debilus

Stunt Car Racer
Amiga
Kiedy miniesz pierwszy róg dodaj gazu i przejedź przez rampę przy prędkości około 150mph: bardzo efektowne.
Zubr białowieski

The Incredilble Machine
PC, Amiga
Hasło DOPA powoduje udostępnienie Ci wszystkich zagadek.
Marcin Bezbrzeżicki

Turrican II
ST
Naciskając spację na tytułowym screenie możemy posłuchać wszystkich muzyczek zawartych w grze.
Krzysztof Sowa

Walki Talkie Copier X
Amstrad CPC 6128
Kiedy żyrandole zaczną spadać ci na głowę nie uciekaj. Stój w miejscu. Gdy metalowe obręcze zakryją już Ci ciało przetransformujesz się w Walki X-a i będziesz mógł rzucać żarówkami.
Małgosia Lewa-Tyfka

Pac Man

$$\frac{1}{2}\sum_{n=0}^{\infty}\frac{1}{2^n}$$

$$\frac{k\int_0^{\infty}\left(\frac{g(x)}{x^3+1}\right)dx}{\int_0^{\infty}\frac{k\,g(x)\,dx}{1+x^3}}$$

Gdzieś w labiryncie korytarzy, ścigany przez tajemnicze Duchy, niepewny dalszych swoich losów, krąży Pac-Man. Najstarsze legendy twierdzą, że Duchy owe można zabić, lecz nie jest to łatwe.

I tak tuła się nasz sympatyczny stworek, przechodząc od jednego labiryntu do drugiego, bez nadziei na wyjście. ..

Gra jest stara jak świat. Miałem ją od niepamiętnych czasów i teoretycznie mógłbym ją dawno wyrzucić na śmietnik, lecz szkoda mi ją było kasować. Dlaczego? Otóż po wyczerpujących strzelaninach, gotujących mózg grach logicznych, zawsze lubiłem sięgać do takich właśnie prostych gier. Prostych, bo całym naszym zadaniem jest zbieranie kropek rozrzuconych w labiryncie, w środku którego znajduje się wylęgarnia prześladowców. Nasz tytułowy bohater jest śmieszną, żółtą mordką, kłapiącą japą. Duchy oczywiście ganiają Pac-a i dążą do jego jak najszybszego zlikwidowania. Czasami zdarza się, że ten, lub inny niesympatyczny gość dopadnie Pac-Man'a w ciemnym kącie i wtedy następuje kęsim. Na szczęście nasz bohater nie jest bezbronny. Jeżeli spałaszuje pulsującą kropę, jego prześladowcy przybierają nieszczęśliwe miny i starają się nie wchodzić mu w drogę, bo jeśli Pac je dopadnie to role się odwracają i wtedy do wylęgarni ucieka para oczu, a my dostajemy kolejne punkty. I tak w kółko, bo w zapasie mamy dwie reinkarnacje. Czasami któryś z latających za nami duchów zgubi to i owo (ciastko, jabłuszko itp.) Warto takie zguby zbierać, gdyż dodaje nam to punktów. ..

Jako kronikarski obowiązek potraktować należy informację, że istnieją również różne mutacje tej gry: Miss Pacman, Pacman Junior, Super Pacman itp. Jednakże to już nie to samo, o czym przekonali się:

Kaczor i Alien

SAVEGAME'Y

Gdy programista chce zapisać w pliku jakąś wartość liczbową, to może to uczynić właściwie tylko w jeden sposób. Gdy wartość ta jest większa od 255 lub mniejsza od zera, to sprawa nieco się komplikuje: trzeba brać pod uwagę bit znaku, zastanawiać się w jakiej kolejności umieścić starszy i młodszy bajt. Gdy natomiast trzeba zapisać ileś wartości logicznych (czyli tych „prawda"/„fałsz") to sposób ich zapisu zależy właściwie jedynie od fantazji programisty. Tego rodzaju problemy występują w grach dosyć często: czasami trzeba zapamiętać które misje zostały już przez gracza wykonane, innym znów razem potrzebna będzie lista zdobytych orderów. Często (np. w grze Commanche) spotykamy się z rozwiązaniem najprostszym: wartość „prawda" zostanie zakodowana liczbą 1 umieszczoną w jednym bajcie, a „fałsz" zerem. Rzecz jasna wystąpić mogą tu przeróżne mutacje tej metody: zamiast „1" możemy mieć „26", a zamiast „0" — „42" (takie właśnie wartości liczbowe użyte zostały w grze Strike Assault do zakodowania posiadanych przez gracza orderów) .

Taki sposób kodowania to jednakże straszliwe marnotrawstwo miejsca. Każdy bajt to przecież osiem bitów, a więc zamiast zapisywać osiem jedynek wystarczy zapisać jedną liczbę. Dla nas może to być powód do frustracji: w grze zmienia się wiele parametrów (ot choćby otrzymujemy cztery nowe ordery) , natomiast w pliku zmianie ulega jedynie pojedynczy bajt. Sposób zamiany liczb szesnastkowych na binarne możemy znaleźć w Bajtku. W ten właśnie sposób kodowane były informacje dotyczące orderów w grze X-15 Fighter (w dwóch bajtach — offset 05 i 06, gdyż mogliśmy otrzymać więcej niż osiem odznaczeń) . Niestety na przykładzie tej gry możemy zilustrować również dosyć skuteczny system zabezpieczający. Mianowicie poza wartościami istotnymi dla gry zapisywane są również wartości losowe, za każdym razem inne. Dwa save'y różnią się zatem w kilkuset miejscach. Cóż, na szczęście i na to możemy znaleźć sposób: nagrywamy stan gry, kopiujemy ten plik pod inną nazwą i znów nagrywamy save'a. W obu tych plikach takie same są wartości istotne: wszak nie graliśmy pomiędzy ich nagraniem. Po ich porównaniu wiemy już na czym skupić swoją uwagę.

W tym momencie widać już niestety, iż tak na prawdę nie można podać żadnej recepty na „grzebanie" save'a. Po prostu można (i należy) to zajęcie uznać za pewien rodzaj łamigłówki, o tyle interesującej, że za każdym razem innej.

Nie pozostaje nam więc nic innego jak zachęcić czytelników do własnych prób.

Alex & Gawron

LASER SQUAD

- Uwaga z prawej! — wydarł się Anderson, słysząc świst kuli koło ucha.

- Skurkowaniec — zawtórował mu Hansen. Obaj przylgnęli do ścian. Z prawej strony, jakieś 10 metrów od nich wyłonił się nadawca pocisku. Ściskając mocno automat strzelał przed siebie.

- Zatłucze nas! — pisnął skurczonym gardłem Hansen.

- Już ja mu dam. .. — warknął Anderson. Wypadki potoczyły się błyskawicznie — skok, strzał, świst kuli, strzał, strzał, pociski smugowe zmierzające w pierś przeciwnika, krzyk, łoskot padającego ciała. .. i nagła cisza. Nie na długo. Anderson zobaczył następnego przeciwnika. MK-2 wypalił znowu. Pociski rozryły ścianę tuż za wrogim robotem. Ten obrócił szkaradną głowę w stronę człowieka i wycelował lecz w tym samym momencie potężna eksplozja odrzuciła go na bok.

- Mam szczęście — pomyślał z wdzięcznością Anderson odwracając się do przyjaciela. Zobaczył tylko jego ciało i wyszczerzone zęby androida naciskającego spust.

Powyższe opowiadanie oddaje po części sytuacje mające miejsce podczas gry. Pułapki, podchody, miny, roboty — to tylko część niespodzianek czyhających na członków grupy Laser Squadron. Przygoda odbywa się w różnych sceneriach, począwszy od dżungli, kończąc na bazie księżycowej. Przeciwnicy również są różni, odmiennie uzbrojeni i. .. jednakowo niebezpieczni. Zadania, przed którymi staje grupa komandosów są urozmaicone. Czasami trzeba tylko zabrać określony przedmiot, innym razem uwolnić więźniów a kiedy indziej po prostu zabić wszystkich.

By ułatwić początkującym dowódcom życie (tzn. pomóc je zachować) podajmy skrócony opis postępowania. Po wybraniu sposobu sterowania i liczby graczy (1 lub 2) , wybieramy stopień trudności (1 — najłatwiejszy, 7 — wprost przeciwnie) . Następnie przychodzi do zakupów. Na bywamy pancerze dla żołnierzy, potem broń. Ten moment jest decydujący, każdy musi wybrać sam, zależnie od taktyki, jaką przyjmie. Podam tylko, że najlepszą bronią maszynową jest MK-2, największą siłę eksplozji ma ROCKET (z wyrzutni) a bronią dla mistrzów jest AUTOCANNON. Do walki wręcz służy LIGHT SABRE — czyli miecz świetlny. Teraz wyjaśnijmy sterowanie postaciami i walką. Odbywa się ono za pomocą poleceń dostępnych w trzech kolejnych menu.

Menu 1

SELECT — ruch postacią i przejście do menu2
INFO — dane o postaci
NEXT UNIT — automatyczne przejście do następnej postaci
SCANNER — mapa terenu
END TURN — koniec tury
CANCEL — odwołanie decyzji
OPEN — otwarcie drzwi
CLOSE — zamknięcie drzwi

Menu 2

END MOVE — koniec ruchu postacią
CHANGE — zmiana używanego przedmiotu
FIRE — strzał z broni (przejście do menu 3)
DROP — wyrzucenie przedmiotu
PICK UP — podniesienie leżącego przedmiotu
LOAD — załadowanie magazynka (lub rakiety)
PRIME — odbezpieczenie granatu

Menu 3

AUTO SHOT — strzał serią
SNAP SHOT — strał "z biodra", bardzo często niecelny
AIM SHOT — strzał pojedyńczy, najcelniejszy
THROW — rzut (przy granatach)

Pamiętaj!

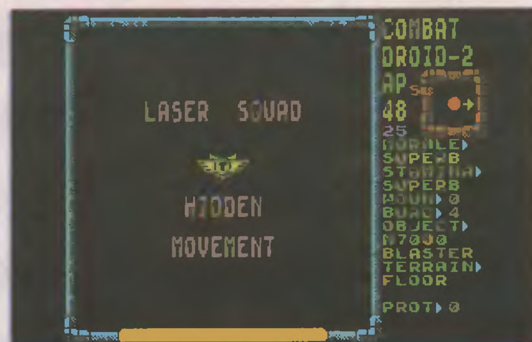
Każda czynność kosztuje kilka punktów, więc uważaj, by ci ich nie zabrakło w decydującym momencie. Posuwaj się w taki sposób, by ubezpieczać tyły wszystkich swoich ludzi. Ty widzisz tylko to, co widzą twoi żołnierze, więc niech rozglądają się bacznie. Zastawiaj pułapki, chowaj się, unikaj długiego przesuwania postaci, gdyż może ona nie zdążyć odpowiedzieć na zaczepkę. Granat wybucha po odbezpieczeniu i lepiej go wtedy nie trzymać w ręce. AUTOCANNON a nie używaj w bliskich starciach i wąskich korytarzach, gdyż staje się wtedy równie groźny dla strzelającego, jak dla celu. Stojące gdzieniegdzie zbiorniki po trafieniu eksplodują z dużą siłą.

Gra ta jest, w mojej skromnej ocenie, jedną z najlepszych gier strategicznych.

KE oldelish LOSOR







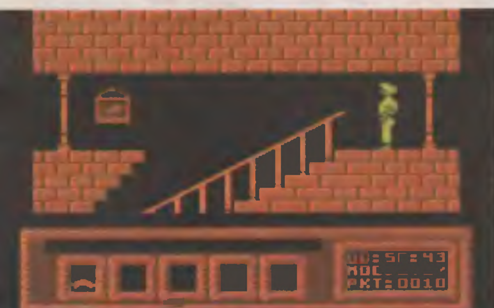


JAFFAR



W kraju wielkiego Kalifa, daleko na wschodzie, miało miejsce straszne wydarzenie. Okrutny wezyr Mohammed Al-Rimon porwał córkę władcy żądając za nią okupu, który był bardzo wysoki, a na przekazanie go porywacz wyznaczył dwie godziny i ani minuty więcej. Inaczej księżniczka zginie, a on ściągnie na państwo obce armie. Pertraktacje doradców sułtana nie przyniosły pożądanych rezultatów. Ich ciała wkrótce zostały złożone przed bramą pałacową. Nie było mowy o pokojowym rozwiązaniu tej sprawy. Wojsko postawione zostało w stan gotowości do wymarszu.

Gdy tylko książę Jaffar dowiedział się o wszystkim, postanowił wziąć całą sprawę w swoje ręce. Zapakował mały tobołek, dosiadł najszybszego wierz-





chowca i popędził w kierunku zamku, w którym więziona była jego ukochana. W przebraniu strażnika dostał się do środka wielkiego gmachu, z labiryntem schodów i komnat. Miał nieco ponad godzinę.

Zamek był wyjątkowo dobrze obwarowaną twierdzą. Zamieszkiwały go niezliczone rzesze drapieżnych stworzeń pełzających po podłogach oraz multum dzikich nietoperzy.

Pierwsze co Jaffar zrobił, to zabrał butelkę i zszedł do podziemi. Stamtąd wziął kartkę z zaklęciem, oraz napełnił butelkę winem z beczki, zabrał też walający się po podłodze klucz. Na dolnych kondygnacjach zamku odkrył wielkie wrota z napisem "Sezam". Odczytał więc hasło zapisane na uprzednio znalezionej kartce. Dał się słyszeć zgrzyt i grzechot łańcuchów, po czym Sezam otworzył się. Wewnątrz leżał worek złota, który szybko znalazł się w kieszeni Jaffara. Książę udał się do skrzyni zabierając po drodze korbę, tak na wszelki wypadek. W skrzyni, którą dało się otworzyć kluczem, znalazł złoto, powędrował wyżej, aż na samą górę, do miejsca w którym dostał się do pałacu. Znajdowała się tam krata, którą podniósł korbą.

Kilka komnat dalej siedział sobie samotny kupiec. Marudził, że ma mało klientów i chce komuś wreszcie coś sprzedać. Jaffar dał mu złoto, w zamian za nie otrzymał nowiutki, nieużywany sztylet. Za worek złota kupił jeszcze pierścień władzy. Od kupca dowiedział się też, że księżniczka przetrzymywana jest w haremie, a dostępu do niego broni eunuch. Ponadto u wejścia są wrota, a przed nimi fosa, którą można sforsować tylko mając lampę Alladyna. Rozmyślając nad tym książę natknął się w jednej z komnat na flet, oraz na diamentowy naszyjnik. Zabrał je i udał się na poszukiwania zaklinacza węży. Odnalazł go piętro wyżej. Wręczył mu flet, w zamian za co otrzymał wspomnianą lampę. Pozostało mu jedynie kilkanaście minut.

Udał się do eunucha i poczęstował go winem. Okazało się, że eunuch ma kiepski łeb i zwalił się po wypiciu ledwie połowy (ale leszcz - Kopalny). Jaffar zadźgał go ze stoickim spokojem używając do tego celu sztyletu, który wlazł aż po rękojeść i za żadne skarby nie dawał się wyjąć.

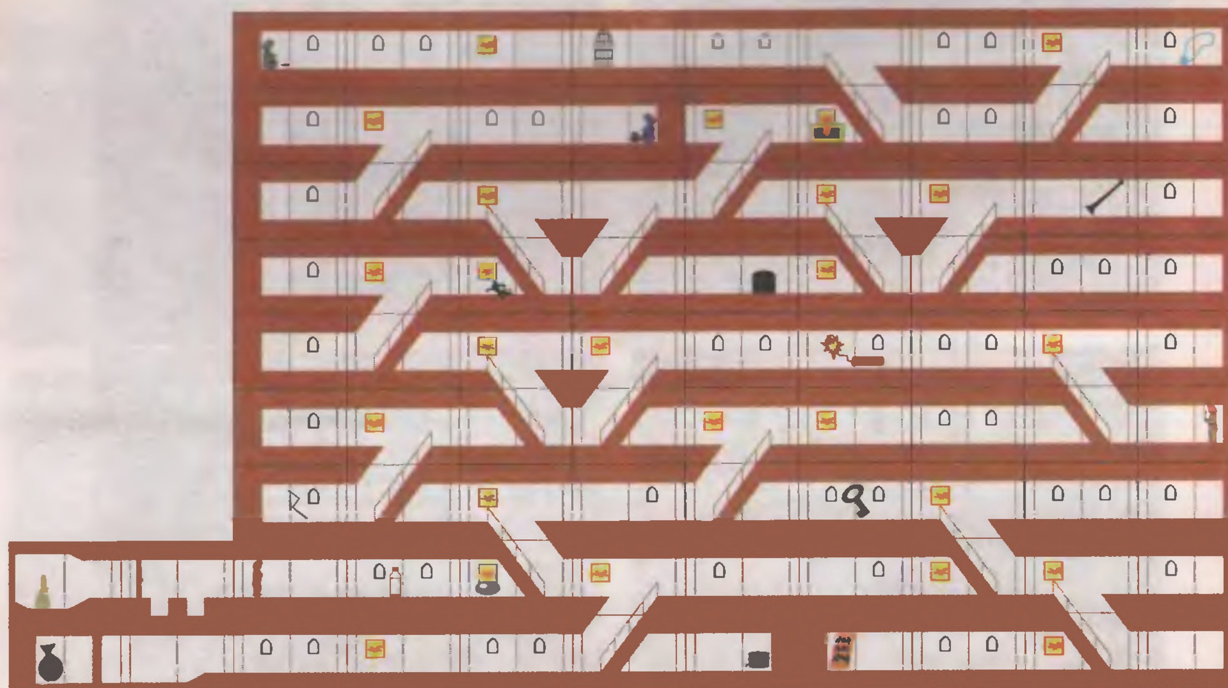
Tak jak doradził kupiec, tuż przed fosą użył lampy, która przerzuciła go na drugą stronę. Drzwi otworzył zakładając pierścień władcy i tak dostał się do haremu (hłe, hłe -ĽKopalny). Zobaczył tam księżniczkę, która trwała w smutnym otępieniu. Dał jej diamentowy naszyjnik, po czym wyniósł na rękach z pałacu. Gdy zły wezyr dowiedział się o tym strzelił sobie w łeb. Jaffar i Miranda żyli długo i szczęśliwie, a Kalif cieszył się zdrowiem jeszcze wiele, wiele lat.

* * *

Aby dopełnić goryczy muszę napisać kilka kwaśnych uwag. Gra to właściwie przeróbka gry "Prince of Persia". Zaletą jest ładna i elegancko wykonana grafika. Jedną z jej wad są latające stworki, które odradzają się po każdym przejściu ekranu. Nic z nimi, a raczej im, nie można zrobić, co najwyżej rozdeptać. Ponadto postać na ekranie ma kłopoty z nogami. Przebiera nimi raczej w miejscu i ... nie umie skakać, co jest trochę dziwne jak na młodego chłopaka, który leci ratować panienkę. Ostatnią rzeczą do której się bym przyczepił jest muzyka, której za Chiny Ludowe nie da się wyłączyć, a w końcu rozgrywka trwa prawie godzinę.

Mr Undefined.





Kings Quest VI

KING'S QUEST VI
SIERRA '92

9	9	8	7



A oto kolejna opowieść o rodzie władców Daventry - historia miłości i wielkich czynów księcia Aleksandra, syna Grahama. Po powrocie z wyspy Mordraka Alexy (?) nie mógł zapomnieć pięknej księżniczki z Zielonych Wysp. "Cassimo!" - wzdychał do niej, lecz nie znał położenia jej rodzinnego kraju. Dopiero gdy ukazała się w magicznym lustrze wzywając pomocy mógł wyruszyć jej śladem nawigując według gwiazd, które zobaczył.

Długo płynął po znanych morzach (nieznanych również) aż ujrzał ojczysty kraj księżniczki Cassimy. Niestety po balandze z tej okazji na pokładzie nie było nikogo trzeźwego, więc statek wpadł na skały. Książe Alexander obudził się na brzegu nieznanej mu wyspy, potrząsnął głową i rozpoczął Quest.

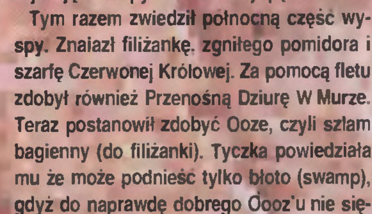
Po chwili zauważył połyskujący pierścień, który wsunął na palec. Pod belką odkrył szkatułkę, a w środku miedzianą monetę z Daventry. Stwierdził że nie ma co gapić się na wrak swojego statku i ruszył w głąb wyspy.

Najpierw poszedł do zamku, gdzie pokazał strażnikowi pierścień i został wpuszczony do środka. Podczas rozmowy Wezyr zasugerował mu, by dał sobie spokój i wywalił go za drzwi. "Jeszcze się zemszczę" - powiedział Alexander i ruszył do księgarni. Dostał tam Bardzo Nudną Książkę, a także kartkę z poematem miłosnym. Ponadto dowiedział się, ile kosztuje magiczna księga, przejrzał tę która leżała na stole i poszedł do Pawn Shopu. Tam kupił za monetę słowika i ruszył poznawać ciąg dalszy wyspy. Gdy mu się znudziło wrócił do księgarni, gdzie spotkał błazna Jollo. Porozmawiał z nim i pokazał mu pierścień dzięki czemu dowiedział się wielu ciekawych rzeczy.

Odwiedził Przewoźnika, u którego poznał historię i położenie Wysp, a także dowiedział się, iż sklepikarz ma magiczną mapę, za pomocą której można je kolejno odwiedzać. Na odchodnym wziął zajęczą łapkę i poszedł znów do sklepu. Za pierścień Handlarz zgodził się dać zaczarowany pergamin. Ostrzegł jednak, że działa tylko na brzegu morza. Wrócił Alexander na rozstaje, a tu słowiczek śpiewa, więc postanowił zagłuszyć go pozytywką. Ptaszek podleciał bliżej i wtedy książę wręczył mu poemat. Słowik natychmiast zaniósł go Cassimie.

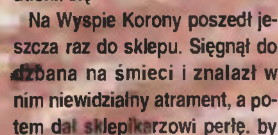
Alexander poszedł na plażę gdzie użył mapy. Gdy był już na wyspie Świętej Góry, wziął kwiatek i piórko. Teraz przeniósł się na wyspę cudów. Oooo! Ostrygi chrapią.

- A Ty czemu nie śpisz jak grzeczna ostryga?
- Bo coś mnie w buzie uwiela.
- Poczytam ci to zaśniesz - powiedział Alexander i wyciągnął Bardzo Nudną Książkę. Po chwili ostryga zaczęła ziewać i ziewać, a książe wyjął jej z muszli perłę. Nim minęło pół momentu ostryga smacznie spała. ale co to? Pięć gnomów pojawiło się na brzegu i ma ochotę nauczyć pływania dziedzica Daventry. Nie namyślając się długo Alexander utlenił się.



Na Wyspie Korony poszedł jeszcza raz do sklepu. Sięgnął do dzbana na śmieci i znalazł w nim niewidzialny atrament, a potem dał sklepikarzowi perłę, by ten oddał mu jego pierścień. Pierścień zabrał słowiczek i zaniósł Cassimie, zwrotną pocztą przynosząc wstążkę w którą wpleciony był pojedynczy czarny włos. Następnie książe wrócił na cudowną wyspę, stwierdziwszy że może okpić gnomy. Nochala oszukał kwiatkiem śmierdziuszkiem, Uchacza słowikiem, Rękacza zajęczą łapką, Językula miętówką a Okowca oblewając się niewidzialnym atramentem. Gnomy poszły a książe ruszył w prawo, do składu makulatury. Najpierw przyjrzał się uważnie sieci pajęczej. Wisiał na niej skrawek papieru i czarna wdowa. Podstępem zdobył pierwsze nie narażając się na kontakt z drugim. Nie było tam jednak nic ciekawego. Teraz zaczął szukać Rzadkiej Książki. Mól książkowy obiecał mu jedną za coś gramatycznego, skąd jednak u licha wytrzasnąć coś takiego z dala od szkoły?!

Nie tracąc nadziei Alexander wyłowił na plaży niedokończone zdanie i przeniósł się na Wyspę Bestii. Na drzewie wisiał tam dziwny potworek. Alessandro dał mu zdanie - zadanie i dowiedział się paru niepochlebnych rzeczy o swej znajomości języka. Bardzo Rzadki Przyimek stwierdził jednak że go lubi i razem ruszyli na wyspę Cudów. Za tak rzadki przyimek Mól dał mu upragniony tom. Alex (bez Gawrona) wymienił go na Księgę Czarów, przy okazji zamieniając słowika na flet. Przejrzał przepisy i korzystając z mapy wrócił na Wyspę Cudów.



Tym razem zwiedził północną część wyspy. Znalazł filiżankę, zgniłego pomidora i szarfę Czerwonej Królowej. Za pomocą fletu zdobył również Przenośną Dziurę W Murze. Teraz postanowił zdobyć Ooze, czyli szlam bagienny (do filiżanki). Tyczka powiedziała mu że może podnieść tylko błoto (swamp), gdyż do naprawdę dobrego Oooz'u nie sięgnie. Przy okazji pokłócił się z sękiem. Alexander sprytnie podsycił konflikt zgniłym pomidorem, wręczonym sękowi. Po chwili miał Oooz'u aż za dużo. Na odchodnym wziął jeszcze lodową kapustę z ogródka.

Na wyspie Bestyi schłodził za pomocą kapusty jeziorko do temperatury umożliwiającej przejście i wziął lampę. Koło ogrodu znalazł cegłę, nie zapuszczał się jednak dalej gdyż łucznik (choć kamienny) nie wyglądał zbyt przyjaźnie. Poszedł jeszcze tylko wymienić u sklepikarza flet na latarkę przed następnym etapem questu.

Kolejnym posunięciem Alexandra, dziedzica Daventry, etc. etc. było zwiedzenie wyspy Świętej Góry. Od razu stanął przed problemem: by pojawiły się stopnie należy rozwiązać zagadkę wykutą w skale. Ale od czego głowa, powiedział do siebie i sięgnął po niewielką książeczkę wydaną przez wydawnictwo Sierra On Line (pt. "KQ6 - User Manual") i poprawnie odpowiedział na kolejne "pytania". Już na górze poszedł do zamku widocznego w oddali. Wzleciał na wysokości i po chwili sądzono go za naruszenie świętego miejsca (u nas trwało by to z pół roku). Zrzucili go w końcu na dół, ale uparciuch pchał się dalej do góry. Teraz nie było odwrotu. Wrzucili go do katakumb i kazali uratować księżniczkę z łap Minotaura.

W mrocznym labiryncie najpierw znalazł czaszkę, potem tarczę i dwa obole. Raz o mało co nie rozgniótł go sufit korytarza (cegła! Wreszcie wiedział po co ją targał), innym razem musiał poskakać po płytkach podłogi w odpowiedniej kolejności, gdyż inaczej padłby pod gradem strzał z automatu. Na koniec spadł do ciemnego pokoju. Dzięki latarce ruszył w głąb labiryntu. Odnalazł pokój z gobelinem, ale dopiero w pokoju za jego zachodnią ścianą stało się coś ciekawego: przez Dziurę W Murze podejrzał jak Minotaur otwiera pod gobelinem tajne przejście.

Nornick

(ciąg dalszy za miesiąc)





by LEYO

THE VERY TOP SECRET CAPANY



Na podstawie gry Kings Quest 6

Brat Marcin

Świat gier rządzi się swoimi własnymi prawami. My go stworzyliśmy i wydaje nam się, że sterujemy tymi małymi postaciami po drugiej stronie ekranu. Tymczasem one, gdy tylko zostaną same i nikt ich nie widzi...



Zaczarowana mapa potrafi przenieść w wiele miejsc, nawet poza świat gier. I tak też się stało. Grupka młodych ludzi nie zwróciła uwagi na przypominającą leśniczego postać w zielonym kubraczku.





















GAME OVER